8/94 CYBERMEDIA DAS 16-BIT- UND CD-VIDEOSPIELE-MAGAZIN öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Mega Drive Wahnsinn!

300 Spiele

in der Kurzkritik

Mit der Peitsche gegen Nazis

Super Indiana Jones



Stunt Race FX

Super Street Fighter 2

Das Dschungelbuch

Parodius 2

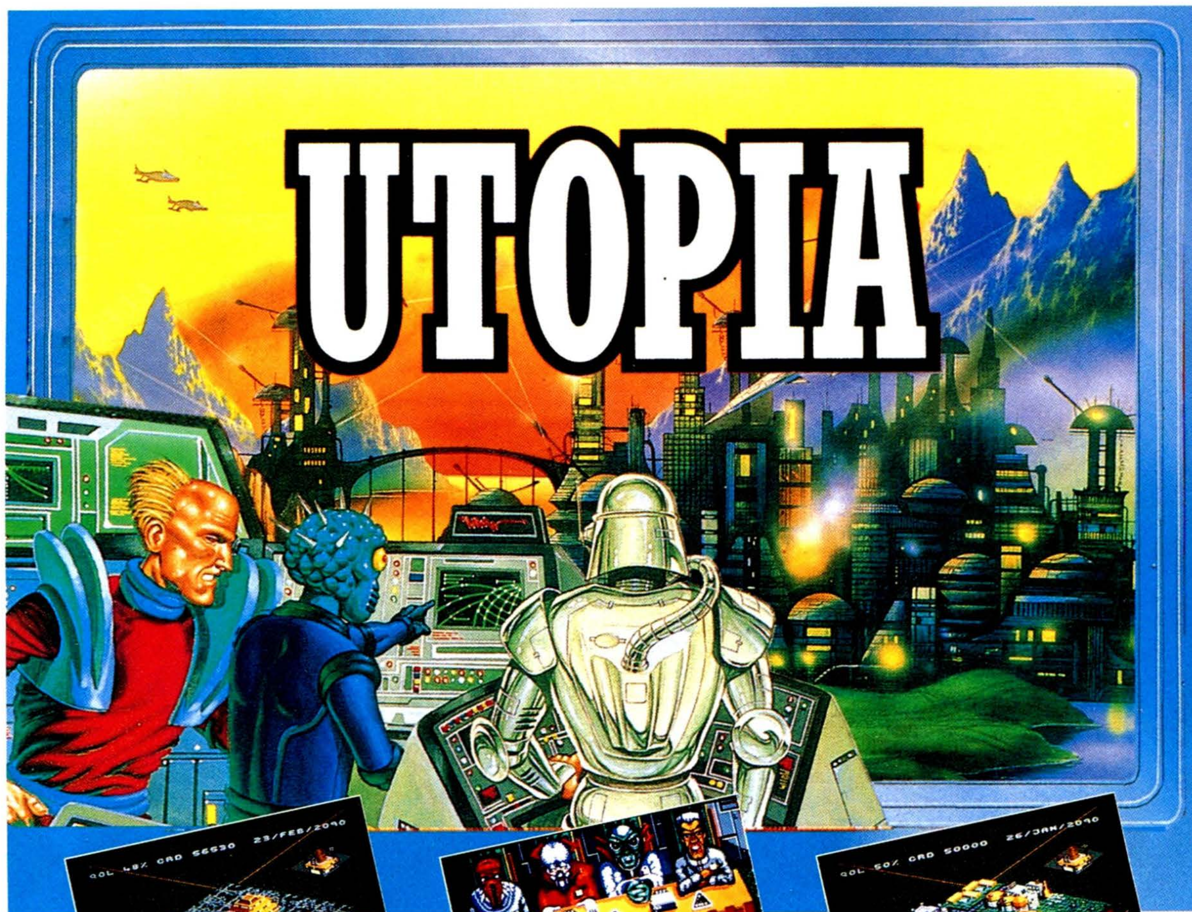
Die Schlümpfe

Super Game Boy



Live von der CES-Messe in Chicago

Gorillas gegen 32-Bit



KARSTADT

Gut einkaufen
schöner leben

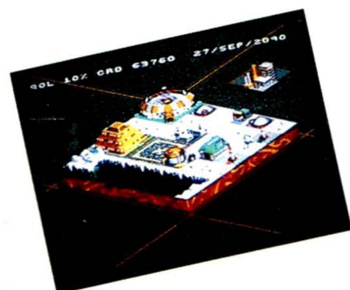
Die Erschaffung der perfekten Welt ...



... ein Traum, so alt wie die Menschheit. Du hast es in der Hand, diesen Traum endlich zu verwirklichen. Dein Imperium heißt UTOPIA und besteht aus 10 verschiedenen Planeten, die zu kolonialisieren sind. Doch heimtückische Krankheiten und oberfiese Aliens versuchen Deine Strategie zu durchkreuzen. Auch wenn der Himmel brennt – Du bist absolut cool drauf und hast alles fest im Griff. Nichts kann Dich von Deinem Ziel abbringen.

UTOPIA – das subtile Gameplay ist das neue Highlight im Super-NES-Entertainment. Animierte, isometrische 3D-Grafiken vom allerfeinsten mit deutschem Bildschirmtext. Alle Spielstände sind speicherbar (eingebaute Batterie). Denn dieses Game hat kein Ende. Handel, Strategie, Forschung und Politik bilden das Szenario UTOPIA. Das Spiel für helle Köpfe. Total genial!





Mit deutschem Bildschirmtext!

Spielstände speicherbar!



DISTRIBUTED BY



KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/153



SPIEL OHNE GRENZEN?

Die Faszination ist weg, so hört man Videospiel-Insider murren, der Markt gesättigt, der Umsatz geht zurück. Während PC-Spiele sich gut verkaufen, stößt das Videospiel an seine Grenzen.

Trotzdem traut sich kein Modul-Hersteller an eine neue Spielidee. Jump'n'Runs mit Knuddel-Charme sind hundertfach erprobt und bombensicher; jeder weiß, daß sich Prügelspiele teuflisch gut verkaufen. Es wäre doch blöd, etwas Anderes und Neues zu versuchen? In schweren Zeiten bleibt man besser beim Bewährten – sollen andere Firmen etwas Neues wagen. Doch einem jungen und innovativen Unternehmen hat das Videospiele-Biz momentan nichts zu bieten.

Vorsichtiges Product-Management trägt nicht allein die Schuld an der schwindenden Faszination der Spiele. Eine 16-Bit-Konsole ist spezialisiert auf Jump'n'Runs, auf Scrolling und auf Sprite-Bewegung. Die Spezialchips in Super Nintendo & Co. haben es den Designern leichtgemacht, dem Vorbild von Mario und Sonic zu folgen – gleichzeitig aber auch deren Spielraum beschnitten. Mittlerweile ist jeder Effekt erprobt, die Hardware gilt als "ausgereizt".



Dennoch warten die Kids und Teens nicht verzweifelt auf bessere Hardware, sondern auf unverbrauchte Spielideen. Sie hoffen, daß 32-Bit, RISC und Double-Spin-CD-ROM sie aus bekannter Umgebung in neue Spielewelten führen. Vor diesem Hintergrund machen Beat'em Up-Ankündigungen für 3DO & Co. kaum Sinn.

Auch der Lizenz-Wahn wird keine neuen Zielgruppen erschließen: 1983 kaufte der Marktführer Atari die Rechte an "E.T.", dem größten Film der 80er Jahre, ein Kassenknüller mit idealer Zielgruppe. Die Hit-Module verschimmelten hundertausendfach im Lager...

Mario war vor seiner Karriere als Multimediastar eine ganz normale Spielfigur. Wer denkt, daß eingekaufte TV- und Comic-Helden die Käufer locken und das Videospiel aus der Misere retten, der hat den Glauben an das kreative Potential des Videospiels bereits verloren.













Edutainment: Dem komplexen Sim City gelang die Kombination aus Spielspaß und Lerneffekt
Dumm: Die hirnrissigen Lemmings wirkten selbst auf eiserne Computergegner unwiderstehlich
Abstrakt: Das unansehnliche Tetris erwies sich als länder- und generationsübergreifend
Zum Mitspielen: Das unkomplizierte Bomberman lockte den Videospieler aus der Isolation
Humorvoll: Das abgefahrene Monkey Island ist eine der wenigen Adventure-Umsetzungen auf Konsole

MAN!AC



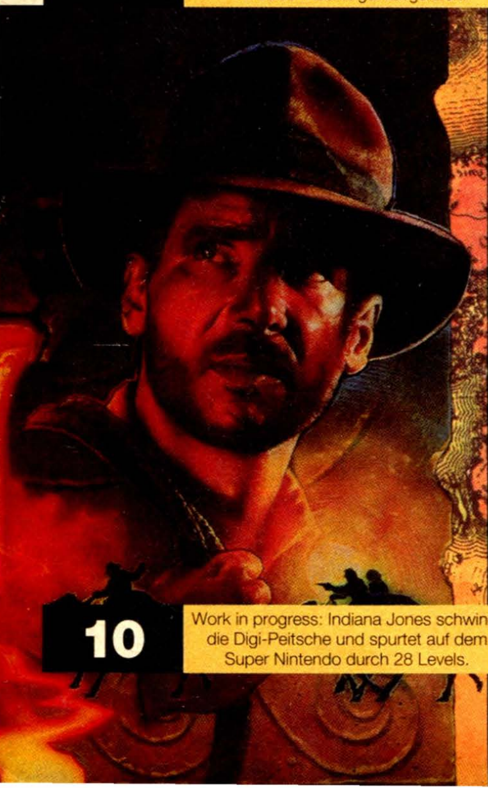
18 Live-Report von der Consumer Electronics Show in Chicago: Im Gepäck haben wir den absoluten Spieleknüller des Jahres '94!



40 Nintendos zweites Spiel mit FX-Chip: Wir testen "Stunt Race FX" und plaudern mit Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto.



8 Ein Fall für zwei: Mit "Fantastic Journey" hat Konami endlich den ersehnten "Parodius"-Nachfolger ausgeliefert.



10 Work in progress: Indiana Jones schwingt die Digi-Peitsche und spurtet auf dem Super Nintendo durch 28 Levels.

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS































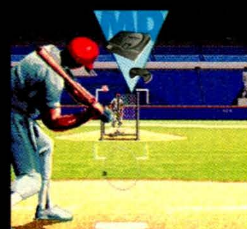














Super Street Fighter II

Wer genug von prügelnden Digi-Männchen hat, schwört auf die Fortsetzung von „Street Fighter 2". Was die 16-Bit-Umsetzungen taugen, haben wir vorab nachgeprüft.

In MAN!AC 12/93 stellten wir Euch als erstes Videospielmagazin jenseits von Japan Capcoms Automaten "Super Street Fighter 2" vor, kurz vor Drucklegung dieser Ausgabe haben sich die Umsetzungen für Super Nintendo und Mega Drive bis in die Redaktion durchgeboxt. Völlig aus dem Häuschen riß unser Street-Fighter-Angeber Andreas das Päckchen auseinander und machte sich über die beiden Konsolen her – Sperrstunde für die anderen Redaktionsmitglieder. Was bei seiner ausführlichen Testsession herauskam, erfahrt Ihr später – beleuchten wir erstmal die Veränderungen im Vergleich zum "alten" Straßenkämpfer-Modul.

Nach der Automaten-Trilogie "Street Fighter 2", "Champion Edition" und "Hyper Fighting" (auf Konsole "Turbo") überraschte Capcom die Konkurrenz auf der letzten JAMMA-Show in Japan mit einer "Fast"-Fortsetzung. Statt (endlich) mit "Street Fighter 3" 'rauszurücken, an dem derzeit unter Hochdruck gearbeitet wird, begnügten sich die erfolgverwöhnten Japaner erneut mit einem Update. Zumindest ließen sich die Designer diesmal mehr einfallen, als nur die Hintergrundfarben zu ändern und ein paar Schläge hinzuzufügen. Statt aus 12 könnt Ihr nun aus 16 Spielfiguren Euren Lieblingshelden auswählen: Hinzugekommen sind die englische Geheimagentin Cammy, der jamaikanische Muskelprotz Dee Jay, Bruce-Lee-Clone Fei Long und Indianerhäuptling T. Hawk. Nicht ganz so deutlich fallen die Änderungen im Detail auf: Hintergründe und Sprites sind erneut überarbeitet und verfeinert worden, Musik und Soundeffekte wurden neu eingespielt.

Das gleiche gilt für die beiden Konsolenfassungen: Grafik und Musik sind verbessert worden – und sogar der aufwendige Vorspann des Automaten wurde auf die 16-Bitter portiert. Erst wenn Ihr mit den Figuren in den Ring tretet, erkennt Ihr die Unterschiede zum Original: Aufgrund der niedrigeren Auflösung konnten die Designer nicht so detailverliebt arbeiten, wie ihre Arcade-Kollegen, und auch die Farben ließen sich nicht so freizü-


Thunder Strike: Blitzschnell attackiert Hawk seinen Gegner von vorn.

The Hawk: Nach einem hohen Sprung saust er auf den Kontrahenten zu.

Storm Hammer: Mit voller Wucht zerquetscht er den Kopf des Gegners.



T. Hawk

Der Indianer Thunder Hawk ist stolz auf seine Herkunft, konnte sein Heimatland aber nicht gegen die düstere Shadule-Clique (Bisons Verbrecherring) verteidigen. Er sieht nur eine Chance, wie er sein Heimatland zurückgewinnen kann: Oberlehrer M. Bison muß im Staub landen.


Die alten Spielfiguren attackieren teilweise mit neuen Specials. Hier seht Ihr Ryus brennenden Fireball (Super NES).


Hyper Fist: Dieser Kinnhaken kann Euch mehrmals treffen.


Max Out: Nach Ryu, Ken und Chun-Li hat auch er den Feuerball gelernt.



Dee Jay

Dieser Riese hat ein anstrengendes Doppelleben hinter sich: Neben seinem Job als Kick-Boxer rappte er jeden Abend in einer Disco im karibischen Inselparadies Jamaika. Beim Street-Fighter-Wettbewerb sucht Dee Jay nach einem neuen "Rhythmus" – einer Verbindung aus Musik und Kampf.


Dread Kick: Auch mit seiner Fußtritt-Combo bringt er mehrere Treffer an.

Schnell, schneller, Turbo

Genau wie bei „Street Fighter 2" mochte Capcom nicht auf eine „Turbo"-Variante des „Super"-Automaten verzichten. Glücklicherweise blieb es nicht nur bei der Veränderung der Spielgeschwindigkeit: Die Designer haben erneut an der Grafik herumgepinselt und einigen Spielfiguren neue Schläge oder Bewegungen beigebracht, für Ken müßte sogar die Steuerung verändert werden. Außerdem gibt's jetzt eine weitere Energieleiste am unteren Rand des Bildschirms: Je öfter Ihr den Gegner trefft, desto schneller steigt die „Combo-Energie", ist


Besiegt Ihr den Kontrahenten mit einem Combo-Special, explodiert der Bildschirm.


Spinning Knuckle: Linke Gerade mit doppelter Drehung.


Augenschmaus: Während Cammy mit ihrem Special-Move durch die Luft wirbelt, fliegt Thunder Hawk über sie weg (Super Nintendo).




Cannon Drill: Cammy fliegt wirbelnd auf den Gegner zu.


Front Kick: Eine Art Dragon Punch, den sie sehr effektiv einsetzt.

Cammy

Die blonde Schönheit arbeitet als Geheimagentin für die britische Regierung. Schon als junges Mädchen hat sie ihr Gedächtnis verloren – erst als sie M. Bison im Kampf begegnet, kehren schemenhafte Erinnerungen an ihr Leben zuvor und einen geheimnisvollen Geliebten zurück.


Thunder Hawk nimmt Vega (in Japan Balrog) in die Mangel. Die Optik zeigt das Mega-Drive-Modul.




Bei "Super Street Fighter 2" (hier Super Nintendo) treten vier neue Spielfiguren in ihrem Heimatland an. Eine Auswahl der drei schönsten Stages seht Ihr oben.




Auch auf dem Mega Drive geben sich die vier neuen Charaktere Cammy, Fei Long, T. Hawk und Dee Jay die Ehre.

gig zusammenrühren. Dafür haben die Animationen kaum gelitten und alle Special-Schläge und Bewegungsabläufe wurden übernommen. Im Gegensatz zu den Konsolen-Vorgängern "Turbo" bzw. "Special Edition" unterscheiden sich die Spielfeatures der Module nicht voneinander: Beide Fassungen bieten neben dem Originalmodus einen Battle-Modus (zwei Spieler wählen ein Team aus maximal acht Figuren), den Turnier-Modus (bis zu acht Spieler nehmen teil) und "Time Challenge", wo Ihr den Gegner so schnell wie möglich verknüppeln müßt. Zum Preview lagen uns die beiden japanischen Fassungen vor, in Amerika sind die Module mittlerweile ebenfalls erhältlich. Die deutsche Mega-Drive-Version testen wir in der nächsten MAN!AC, ob die Nintendo-Fans schon jetzt in den Genuß von "Super Street Fighter 2" kommen oder auf die Veröffentlichung der "Turbo"-Variante Ende diesen Jahres warten müssen, entscheidet sich in den kommenden Wochen. *ak*


Fire-Dragon: Ein gefährlicher Ableger des Dragon Punchs.




Rekka Ken: Wirkt genau wie Dee Jays Rapid-Fire Uppercut.

Fei Long

Der athletische Chinese steht auf Eastern-Idol Bruce Lee. Er imitiert dessen Kampfstil und hatte sogar schon Engagements in Kung-Fu-Filmen. Fei Long wird schnell nervös, doch wenn er richtig in Rage kommt, malträtiert er Euch mit gefährlichen Combo-Attacken.



die Leiste voll, löst Ihr per Joystickkombination ein Super-Special aus, das den Gegner bis zu fünf Mal hintereinander trifft. Erlegt Ihr ihn mit dieser Attacke, gibt's eine bildschirmfüllende Explosion. Im Gegensatz zu „Street Fighter 2' Turbo" läßt sich die Geschwindigkeit sogar regulieren: Stellt der Aufsteller den Automaten nicht auf „Speed 0" ein (nur etwas schneller als die normale „Super"-Version), wählt Ihr vor Beginn des Spiels zwischen drei Geschwindigkeitsstufen. Last but not least gibt sich Akuma, ein versteckter Endgegner, die Ehre.


Geheimgegner Akuma erscheint nur, wenn Ihr alle Runden ohne zu verlieren übersteht!

Parodius 2 Fantastic Journey

Konami präsentiert den Automatennachfolger des witzigsten Ballerspiels aller Zeiten: Parodius kehrt zurück.

Parallelen zum Vorgänger nicht ausgeschlossen: Auch bei "Parodius" habt Ihr ein hübsches Mädel bezwungen.

Vor drei Jahren machten sich einige Programmierer aus der Automatenabteilung von Konami ans Werk, das Ballergenre auf die Schippe zu nehmen. Heraus kam „Parodius" – wie der Name bereits andeutet, parodierten die Designer Elemente aus den bekanntesten Sidescroller-Serien „Gradius", „Nemesis" und auch Irems „R-Type". Der Spieler konnte seinen Favoriten aus vier Helden aussuchen: Neben dem „Gradius"-Veteranen Vic Viper traten Twin Bee aus Konamis Automaten „Bells 'n Whistles", sowie ein Octopus und Pinguin Pentaro an, um Weltall und Erde vor skurrilen Gefahren zu retten. Als Feinde begegneten Euch eine spärlich bekleidete Tänzerin, eine badende Riesenkrake oder eine Kreuzung aus fliegendem Piratenschiff und Miezekatze.



Am Ende des ersten Levels trefft Ihr auf einen tanzenden Panda


Auch ein mechanisches Ungeheuer mit Greifzangen macht Jagd auf Euch


Kennt Ihr den noch? Im Finale des Spiels wartet wieder der große Oktopus.

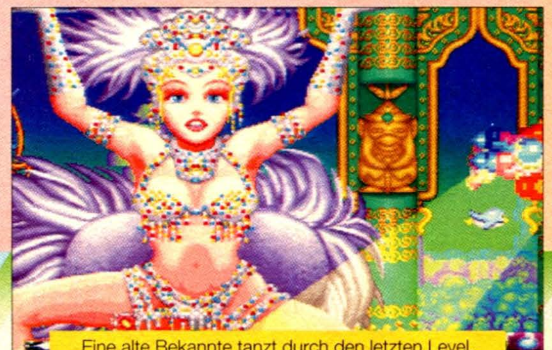
Jetzt ist der Nachfolger fertig: Der '94er Remix von „Parodius" heißt „Fantastic Journey". Alle alten Helden sind wieder dabei – daneben tummeln sich vier neue Charaktere im Auswahlmenü: Hikaru ist das typische Japano-Mädel mit Bunny-Ohren, das auf einer Rakete reitet. Strichmännchen Koitsu surft auf seinem Papierflieger durch die Weiten des Alls und zwei Tiere (Stockfisch Mambo und das fliegende Schwein Michael) vervollständigen die Heldenmannschaft. Da Ihr diesmal auch zu zweit gleichzeitig spielen könnt, hat jede Spielfigur ein weibliches Pendant in anderer Farbe – was bei Winbee logischer ist, als beim zweiten Raketenbunny.

Der Spielablauf blieb unverändert: Ihr ballert Euch durch den Weltraum und sammelt jede Menge Extras, um Euren Helden mit dem „Gradius"-Waffensystem um Laser, Satelliten oder Schutzschilde aufzurüsten. Bomben gibt's natürlich auch: Bei Vic Viper hüpfen Mini-Sprengkörper auf den Boden und rennen ins nächste Hindernis, von Koitsus Papierflugzeug springen kleine Männchen per Fallschirm ab. Im Gegensatz zum ersten „Parodius" findet Ihr auch deutlich mehr Glocken: Wie gehabt spendieren die verschiedenen Farben Extras (Smartbombe, Laserwand), außerdem scheffelt Ihr reichlich Punkte. Nach dem Aufwärmen im Weltall fliegt Ihr in die eigentlichen Levels: Einige Abschnitte zitieren den ersten Teil, wurden aber grafisch aufgepeppt, Ihr fliegt aber auch durch neue Spielstufen. Zum Strandlevel mit dem Katzenschiff kam eine Sektion unter Wasser hinzu, der High-Speed-Flug durch eine verwinkelte Stadt ist neu. Die Reise durch eine Casinowelt und das Spielzeugland gehören ebenso zu Eurer Mission, wie der Ausflug ins Weltall, wo Ihr auf Raumschifformationen Marke „Galaga" trefft und Eure Sidekicks von Gegnern geklaut werden. Der Tüftelklassiker „Tetris" wird im Kuchenlevel auf die Schippe genommen – beim Durchballern der Wände fallen die berühmten Steine nach unten. Natürlich hat Konami auch an eine Bonusrunde gedacht – Ihr begegnet dem runderneuerten Riesenraumschiff mit den klassischen Osterinselköpfen, die neue Tricks parat haben.



Ihr trefft auch alte Endgegner wieder, die vor allem durch ihre Größe überraschen: Waren sie im Vorgänger bildschirmfüllend, passen sie nun kaum noch auf den Monitor. Oft beginnen sie ihr Treiben mit einer bekannten Kampftaktik, um plötzlich etwas völlig anderes aufzuführen. Zu den neuen Gegnern




Eine alte Bekannte tanzt durch den letzten Level. Diesmal ist die Dame ganze zwei Bildschirme groß.





Reichlich Extras spendieren Euch die Gegner unter Wasser, doch das Katzenschiff ist gefährlich.



Kirmes im Dorf: Die Greifarme wollen kleine Stoffpuppen auf Euch werfen.



Knallbunt und gnadenlos witzig: "Fantastic Journey" heißt der '94er-Remix von "Parodius".



Die verschiedenfarbigen Glocken spendieren Extras. Eine grüne beispielweise vergrößert Eure Figur.



Beim Riesenraumschiff müßt Ihr Euch anstrengen. Verliert Ihr ein Leben, verpaßt Ihr das Beste.



Natürlich legen sich die beiden Spielfiguren auch im Weltall mit urkomischen Gegnern an.



Ein Tribut an den ersten Endgegner des Vorgängers: Der patriotische Adler begegnet Euch mehr als einmal.

gehören unter anderem eine lachende Meerjungfrau, die eine Springflut auslöst, oder ein Pandabär, der Euch in seinem Balettkleid verwirren will. Besonders witzig ist das gigantische Riesenextra, das zuerst dutzendweise Extrakapseln verteilt, doch plötzlich mit Minen nach Euch wirft.

Genau wie beim Vorgänger ist die Musik der heimliche Höhepunkt: Ob klassisch, wie bei Wagners Marsch der Walküren, Swing mit Glenn-Miller-Melodien oder einfache Gassenhauer á la „Here we go" – die Stücke wurden betont schräg und höchst amüsant verballhornt. Selbst ein pumpender Technotrack ist diesmal zu hören.





Trotz der Neuerungen ist „Fantastic Journey" eher eine Variation des Originals und kein wirklich neues Spiel. Das Konzept blieb erhalten, dafür wurden neue Gags eingebaut und die Grafik verbessert. Einen Heidenspaß macht das Ganze dennoch – vor allem dank des Zwei-Spieler-Modus. Der Schwierigkeitsgrad ist recht moderat und paßt sich Eurer Bewaffnung an – habt Ihr viel Ausrüstung an Bord, wird die Reise schneller und härter. Die Optiken sind knallbunt und oft ist so viel los, daß Ihr Euer eigenes Schiff kaum noch ausmachen könnt. Wer eine Spielhalle in der Nähe hat, sollte sich das lustige Actionspektakel keinesfalls entgehen lassen. Das einzige Manko ist, daß sich Profis schon nach knapp 30 Minuten um den letzten Endgegner kümmern können. Dafür belohnt Euch ein unterhaltsamer Abspann, den die Designer mit den Worten „We love shooting games" beenden – wir MAN!ACs auch, vor allem wenn sie so gut gemacht sind. Die Super-Nintendo-Version von „Fantastic Journey" soll bereits fast fertig sein und wurde der japanischen Presse erstmals auf der Tokyo Toy Show gezeigt. Wann das Spiel in Deutschland veröffentlicht wird, steht noch nicht fest.

Unten seht Ihr alle Spielfiguren, die Ihr auswählen könnt. Aus "Parodius" kennen wir Vic Viper, den Pinguin, Twin Bee und Octopus – neu dabei sind das Raketenbunny, ein Schwein, der Stockfisch Mambo und ein Strichmännchen, das auf seinem Papierflieger segelt. Jede Figur verteidigt sich mit völlig unterschiedlichen Waffensystemen.



WORK IN PROGRESS!

SUPER INDIANA JONES

Lucasfilm hoch drei: Factor 5 verarbeitet im Auftrag der kalifornischen Filmfirma alle drei „Indiana Jones"-Teile zu einem grandiosen 16-MBit-Actionspektakel. Kamera ab, Spiel läuft!


Indy schlägt mit der Peitsche nicht nur Schurken in die Flucht, er schwingt damit auch über Hindernisse und Schluchten.

Während auf dem Super Nintendo nicht ein einziges Spiel rund um „Indiana Jones" existiert, wurden die Mega-Drive-Besitzer mit zwei Machwerken beglückt. Dem belanglosen Jump 'n Run „Indiana Jones 3", das U.S. Gold 1993 veröffentlichte, schloß sich 94 die Software-Katastrophe „Young Indy" an.

Mit der Filmadaption „Super Star Wars" für das Super Nintendo stieg der Spieleproduzent LucasArts ins 16-Bit-Geschäft ein. Auch wenn spielerisch noch so manches im argen lag, gelang es dennoch, das Flair der Science-Fiction-Legende zu vermitteln. Angesichts des Erfolges war es nicht verwunderlich, daß der Nachfolger „Super Empire strikes back" nach demselben Muster gestrickt war: Möglichst viele Szenen der Kinovorlage wurden in liebevoll nachgestellte Jump 'n Shoot-Levels verwandelt. Aus acht wurden 12 MBit, die eingestreuten Mode-7-Szenen waren spielerisch deutlich gehaltvoller.



Zu diesem Weihnachtsgeschäft hält LucasArts nicht nur „Super Return of the Jedi" parat (erneut von Sculptured Software entwickelt, diesmal mit 16 MBit), parallel wurde mit Hochdruck an der Nintendo-Umsetzung einer zweiten, nicht minder faszinierenden Kino-Trilogie gearbeitet. Allerdings entschied man sich bei „Indiana Jones" nicht für die traditionelle Vorgehensweise: Erstens werden alle drei Episoden zu lediglich einem Spiel verwurschtelt und zweitens sitzt der Entwickler in Deutschland. Factor 5, bislang vornehmlich mit bleihaltigen „Turrican"-Modulen aufgefallen, griff zu Peitsche und Zuckerbrot und läßt uns in die Fußstapfen von Harrison Ford treten.

Kramt man in der Spielchistorie von Indy, kommt nicht viel zum Vorschein. Abgesehen von zwei **Mega-Drive-Modulen** haben wir in unserem Archiv ein frühes Atari-VCS-Adventure von „Jäger des verlorenen Schatzes", die Arcade-Version des zweiten Teils sowie eine langweilige 8-Bit-Umsetzung der dritten Episode aufgestöbert. Außerdem laben sich Computerspieler an zwei ausgezeichneten Grafik-Abenteuern (eines davon ist seit langem für das Mega CD angekündigt).



Beschäftigt man sich ein paar Minuten mit „Super Indiana Jones", sind Parallelen zu den Star-Wars-Titeln nicht zu übersehen. Auch wenn Lichtschwert und Laser gegen Peitsche und Faustkampftalent getauscht wurden, blieb das Action-Konzept erhalten. Ihr seht das Geschehen meist von der Seite, schwingt Euch im „Castlevania"-Stil über Abgründe und erlebt sage und schreibe 28 (durchaus lange) Levels. Der Reihe nach spielt Ihr Euch durch die entscheidenden Szenen aller drei Kinofilme, werdet mit animierten Zwischensequenzen unterhalten und notiert alle paar Levels ein Paßwort. Dabei griff Factor 5 bisweilen auf den 256-Farben-Modus des Super Nintendo zurück, den bislang kaum ein Programm genutzt hat. Das Titelbild und die Continue-Optik sind so kaum von einem Foto zu unterscheiden.

Als Produzenten arbeiteten LucasArts' Kalani Streicher (bereits für die „Star-Wars"-Spiele verantwortlich) und Factor 5s Julian Eggebrecht Hand in Hand. Das Spieldesign war zwar zunächst von LucasArts vorgegeben, doch flossen im Lauf der Entwicklung viele Ideen der Deutschen mit ein. Auch die Modulkapazität von 16 MBit beschloß man nachträglich. Factor 5s Hausmusiker Chris Hülsbeck wird diesmal von Rudi Stember vertreten, der sich um die

Von der angekündigten Mega-CD-Adaption hat Sega zum Glück Abstand genommen.





Ob in der Nazi-Burg, bei der Öffnung der heiligen Bundeslade oder in einem der anderen 26 Levels: Factor 5 hat sich grafisch mächtig ins Zeug gelegt, um die Indy-Fans zu überzeugen.



Eure Reise führt Euch durch alle Schauplätze der "Indiana Jones"-Filmtrilogie!



Die Nazis sind Euch auf den Fersen: Wenn Ihr dem Motorrad nicht rechtzeitig ausweicht, verliert Indy Energie.



Ob in der Wüste oder im Schnee: Ihr habt einen langen Weg vor Euch, bevor Ihr den Abspann seht.



Neben Eurer obligatorischen Peitsche findet Ihr mancherorts eine Schußwaffe, die Ihr stellenweise dringend benötigt.



Mit dem Küchenmesser geht diese Palastwache auf Euch los – bis Indy seine Peitsche zückt.







So entsteht "Super Indiana Jones": Factor 5 benutzen zur Entwicklung der Filmumsetzung Ihr eigenes Programmier-System "Pegasus".

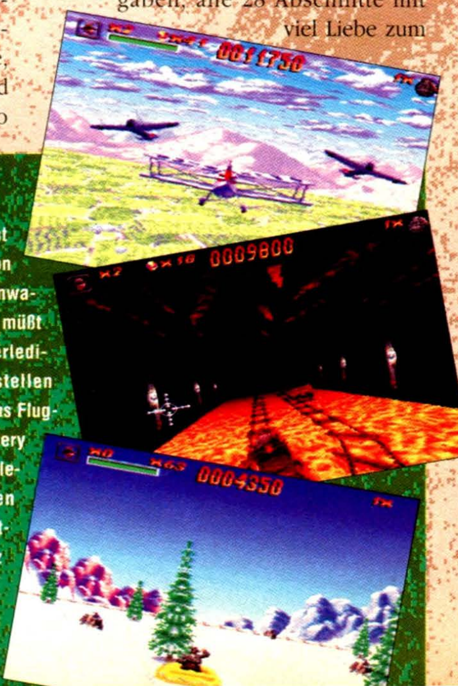
George Lucas und seine Mannen bereiten gerade den vierten Teil der Kino-Serie vor. Erneut konnte Harrison Ford als Titelheld gewonnen werden. Wenn alles klappt, fangen die Dreharbeiten noch dieses Jahr an, sodaß der potentielle Blockbuster Sommer 95 in die Kinos kommt. Es gilt als sicher, daß LucasArts parallel Videospiel-Umsetzungen entwickeln wird.

Soundkulisse kümmert – natürlich mit einigen Dolby-Surround-Spielereien.

Die Vorabversion, die MAN!AC für diesen exklusiven Bericht vorlag, entspricht zwar nicht der finalen Variante, doch 90 Prozent aller Grafiken und Spielelemente waren in Funktion. So konnten wir uns davon überzeugen, daß sich die Grafiker extrem viele Mühe gaben, alle 28 Abschnitte mit viel Liebe zum Detail darzustellen. Ihr flüchtet aus einem brennenden Haus, fightet im Zeppelin gegen Nazis, erlebt einen Auto-Scrolling-Level in Kairo und habt den rollenden Riesenfels im Nacken. Die Mischung aus „Star Wars“ und „Castlevania“ spielt sich schon jetzt prima und sollte im Herbst zu den großen Weihnachts-Knallern gehören. Wir werden Euch über die Entwicklung von **„Super Indiana Jones“** weiter informieren – nicht zuletzt deshalb, da zur Zeit auch eine Mega-Drive-Adaption im Gespräch ist.

Vier x 3D

Neben den traditionellen Scroll-Szenarien hat Factor 5 vier Mode-7-Levels eingebaut. Mit von der Partie ist natürlich die rasante Schienenwagenfahrt aus dem „Tempel des Todes“. Hier müßt Ihr via Fadenkreuz nicht nur die Schurken erledigen, sondern durch geschicktes Weichenstellen schmerzhafte Sackgassen vermeiden. Auch das Flugzeugduell, das Harrison Ford und Sean Connery in „Der letzte Kreuzzug“ erleben, wurde spielerisch nachempfunden. Lediglich zum ersten Teil der Trilogie, „Jäger des verlorenen Schatzes“, fiel den Designern keine 3-D-Sequenz ein. So müßt Ihr im ersten Drittel des Jump'n'Shoots ohne Mode-7-Überraschungen auskommen.







Bevor Ihr am Ende des dritten Teils den Heiligen Gral findet, müßt Ihr viele Gefahren überwinden.

Watchdog 7

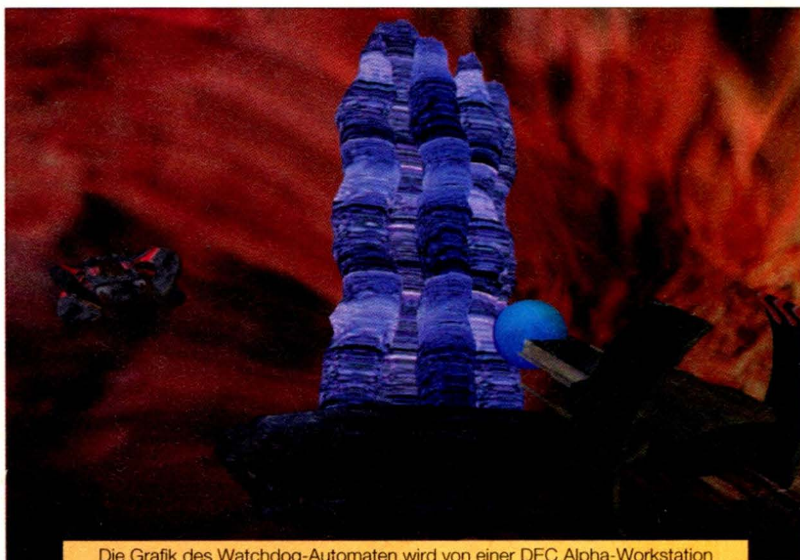
Nach Psygnosis' "Scavenger 4" rüsten die Designer von Reality Two auf: Sie haben uns den weltweit ersten Virtual-Reality-Automat auf Alpha-Workstationbasis vorgeführt.

Damit eine Animation oder Filmsequenz flüssig erscheint, werden in der Regel über 20 Einzelbilder in der Sekunde abgespielt. Kein Problem für Szenen, die auf CD abgelegt werden. Soll die Grafik jedoch in Echtzeit ablaufen, bedeutet das eine Menge Arbeit für die Hardware. Denn bei einer 3D-Animation müssen für jedes sichtbare Objekt über 20 Animationsphasen in der Sekunde errechnet und dargestellt werden. Sinkt diese Zahl erscheint der Spielablauf ruckelig – Ihr kennt diesen Effekt von Super Nintendo oder Mega Drive, wenn die Geräte mit der Bewegung vieler Sprites nicht mehr nachkommen.

Luxus-Spielautomaten, die mit spezieller Hardware 3D-Computergrafik in Echtzeit animieren und Euch damit in unglaublich realistische Spielewelten entführen, sind im Kommen. Nach dem Arcade-Vorstoß der Angel Studios in Los Angeles, die sich davor durch die Computeranimationen im Kinofilm "Der Rasenmähermann" einen Namen machten und über deren "Orbit Defenders"-Projekt wir in der MAN!AC 5/94 berichtet haben, erhebt sich nun ernsthafte Konkurrenz aus Österreich. Die Software-Entwickler von "Reality Two" haben mit "Watchdog 7" ebenfalls einen Science-fiction-Automaten im Programm, der Euch durch bombastische Cyberspace-Grafik in seinen Bann zieht. Nach Aussagen eines Entwicklers wirbeln die beiden Grafik-Workstations, die "Watchdog 7" zugrunde liegen, bis zu 1,2 Millionen Polygone in der Sekunde über den Bildschirm, wobei alle geometrischen Objekte mit Texturen verkleidet und schattiert sind. Um den Weltraum und die Planetenoberflächen flüssig zu bewegen werden pro Sekunde 22 **Einzelbilder** eingespielt. Ein 160 MByte großer Frame Buffer dient dabei als Zwischenspeicher.

Die Grafik wird stereoskopisch auf die beiden Monitore eines Head-Mounted-Displays ausgegeben – gut 16 Millionen Farben bei einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln dürften genügen, um die surrealistische Action-Welt bestürzend echt in Euer Sehzentrum zu zoomen. Akustisch dröhnt Euch der räumliche Sound aus 20 Kanälen um die Ohren.

Unter dem Automatengehäuse arbeiten unter anderem ein Alpha-PC von DEC, Grafikchips von Kubota Pacific und spezielle Hardware, die von Funware in Innsbruck entwickelt wurde. Fünfzehn Mann, darunter drei Grafiker, legen mit "Watchdog 7" ihre Spieledebüt vor.



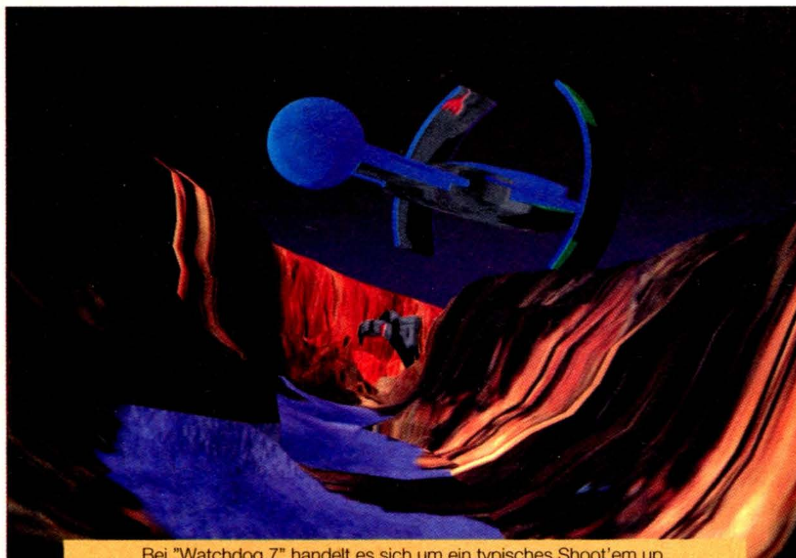
Die Grafik des Watchdog-Automaten wird von einer DEC Alpha-Workstation in Echtzeit berechnet.

Precalculated Vs. Realtime

Worin liegt der Unterschied zwischen einem Spielautomaten wie z.B. "Starblade" und "Watchdog 7"? Beide Spiele verwenden 3D-Grafik: Tausende von Polygonen (Vielecke, wie Ihr sie aus "Virtua Racing" und "Starwing" kennt) werden zur Steigerung des realistischen Effekts mit Texturen belegt und schattiert. Doch während bei "Starblade" oder "Scavenger 4" (MAN!AC 7/94) die Grafik vorab "gerendert" und als geradlinige Filmsequenz auf CD oder Modul abgelegt wird, errechnen die Chips z.B. bei "Virtua Racing" die 3D-Optik in Echtzeit. Das bedeutet, daß die Landschaftsansicht jeder Steuerbewegung folgt, heranzoomt und nach links oder rechts rotiert, sobald Ihr das Joypad bewegt. Im Gegensatz dazu könnt Ihr bei Spielen mit "precalculated" 3D-Grafik nicht selber lenken und müßt einem Computerfilm folgen, der Monate davor auf einer Workstation entstanden ist.

Precalculated 3D	Realtime 3D
Starblade	Ridge Racer
Galaxian 3	Star Wing
Rebel Assault*	Virtua Racing
Microcosm*	Virtua Fighters
Scavenger 4	Watchdog 7*

*Diese Spiele verwenden statt "nackten" Polygonen Objekte, die mit einer Bitmap-Textur verkleidet sind.



Bei "Watchdog 7" handelt es sich um ein typisches Shoot'em up, das Euch in den Weltraum und auf Planetenoberflächen führt.

LAGUNA VIDEO GAMES ®

präsentiert das

TOP

Gewinnspiel der Saison

Ran an die Gewinne!

Mit FIFA INTERNATIONAL SOCCER

dem Weltmeister der Fußball-Simulationen





1. Preis: Traumreise für 2 Personen ins WM-Land USA

2.- 21. Preis: 1 Saisonkarte für den Bundesliga-Club Eurer Wahl

22.- 32. Preis: 1 FIFA SOCCER-Spiel

33.- 63. Preis: 1 WM-Fußball

64.- 164. Preis: 1 T-Shirt

Und so funktioniert's:

Ihr müßt einfach nur die Abkürzung FIFA in Worte ausschreiben, und zwar unten auf den Coupon. Und wenn Ihr diesen ganz ausgefüllt habt, schneidet ihn aus, klebt ihn auf eine Postkarte und ab die Post an: Laguna Video Games, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach

Einsendeschluß ist der 31.08.1994.

Teilnahmekarten können auch bei Laguna direkt bestellt werden unter dem Stichwort: "FIFA-Gewinnspiel", oder telefonisch unter folgender Nummer: LAGUNA Hot-Line Service 06107/8081

COUPON

Hier nochmal die Gewinnfrage: Für was steht die Abkürzung FIFA?

Lösung:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ.,Ort

Alter, Geschlecht

FIFA INTERNATIONAL SOCCER gibt's auch bei:

PORST FOTO AUDIO VIDEO ELECTRONIC

Mitmachen kann jeder! Nur Mitarbeiter von Laguna und Electronic Arts nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

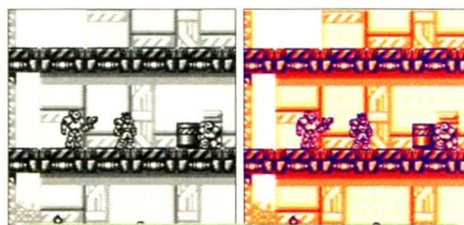
PRESENTED IN EA SPORTS STADIUMSOUND | SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM | ocean | ELECTRONIC ARTS

SUPER Game Boy



Ist Euch der Game-Boy-Bildschirm zu winzig? Keine Lust mehr auf Schwarz-weiß-Optiken? Null Problemo: Mit dem Super Game Boy verwandelt Ihr Euer Super Nintendo in ein farbiges Game-Boy-Update.

Normalerweise sind handliche Größe und Netzunabhängigkeit die besten Argumente für den Game Boy. Doch gibt es mittlerweile einige Spiele, die so umfangreich und grafisch verblüffend detailliert sind, daß man sie unterwegs eh' nicht spielt und sich damit zu Hause in ein ruhiges Eckchen verkriecht. Insbesondere Action-Adventures wie "Zelda - Link's Awakening" oder "Mystic Quest" schreien nach einem größeren Bildschirm. Mit dem Super Game Boy, für rund 60 Dollar gerade in den USA erschienen, hat Nintendo Eure Gebete erhört: Er sieht wie aus ein überdimensioniertes Super-Nintendo-Cartridge, wird in den Modulschacht Eures Super NES gesteckt und bietet seinerseits einen Schacht für Game-Boy-Module.

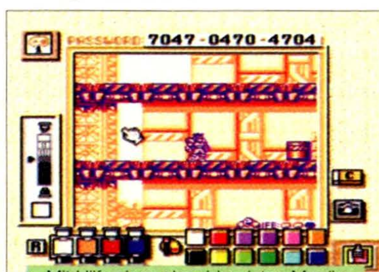

Bisherige Game-Boy-Module könnt Ihr via Super-Game-Boy in Vier-Farb-Spiele verwandeln

Gefallen Euch die Farben bzw. Muster nicht, greift Ihr persönlich zum Farbtopf und pinselt Eure Lieblingsmotive. Die Eigenkreationen dürft Ihr sogar via Paßwort sichern

Wenn Ihr nun ein x-beliebiges Game-Boy-Spiel einstöpselt und das Super Nintendo aktiviert, seht Ihr auf Eurem Fernseher das Game-Boy-Bild. Gesteuert wird mit den Super-Nintendo-Joypads, der Sound kommt aus dem Fernseher. Wie der Game Boy verschont uns auch der Super Game Boy mit Kompatibilitätsproblemen: Jedes weltweit verkaufte Game-Boy-Spiel läuft auf jedem Super Game Boy. Allerdings ist der Super Game Boy selbst genauso geschützt wie ein Super-Nintendo-Modul: Ohne entsprechenden Adapter arbeiten PAL-Super-Game-Boys nicht auf NTSC-Systemen und umgekehrt.

Neben dem reinen Abspielmodus von Game-Boy-Spielen bietet der Super Game Boy darüberhinaus einige Optionen, die Ihr bei Bedarf ausprobiert. So könnt Iht jedes schwarz-weiße Game-Boy-Modul in ein vierfarbiges Spiel verwandeln, indem Ihr eine von 32 gespeicherten Farbpaletten anwählt. Auch den **Rahmen** um das Spielfeld dürft Ihr mit neun vordefinierten Mustern verschönern.

Diese Spielereien betreffen wohlgemerkt alle Game-Boy-Titel, die bislang erschienen sind. Parallel zum Super Game Boy, der in Deutschland ab September für unter 100 Mark zu haben sein wird, debütiert jedoch mit "Donkey Kong" das erste Super-Game-Boy-Spiel. Ihr könnt das Modul ganz normal in Euer Handheld stecken (siehe Test auf Seite 82) oder in voller Farbenpracht auf dem Super Game Boy genießen. Spielerisch ändert sich dabei zwar nichts,



Mit Hilfe eines eingeblendeten Menüs entwickelt Ihr eigene Farbkreationen



Den Rahmen dürft Ihr als Grafitti-Spielwiese nützen


"Donkey Kong" ist das erste Super-Game-Boy-Spiel: Den erweiterten Farb-Modus zeigt obiges Bild.

dafür gibt´s neue Soundeffekte und eine spezielle Vielfarb-Optik. Auch wenn die Grafik-Qualität eines durchschnittlichen Super-Nintendo-Spiels lange nicht erreicht wird, freut man sich über das nette Zusatz-Feature.

Auf der Consumer Electronics Show in Chicago hat sich abgezeichnet, daß fast alle Hersteller den Super-Game-Boy-Modus in Zukunft unterstützen. Als erster Fremdanbieter veröffentlicht Konami "Probotector 2", das vom deutschen Programmier-Team Factor 5 entwickelt wurde. Die sechs Levels setzen sich aus adaptierten Spielstufen von "Super Probotector" fürs Super Nintendo und eigens designten Abschnitten zusammen. Weitere Super-Game-Boy-Spiele sind u.a. von Hudson (eine neue "Bomberman"-Variante), Konami ("Animaniacs"), Sunsoft (mehrere "Looney Tunes"-Jump´n´Runs), Capcom ("Mega Man 5"), Spectrum Holobyte (das "Tetris"-verwandte "Wildsnake") und Nintendo (das Action-Adventure "Donkey Kong Land") angekündigt.

Wer seinen Game Boy bislang zu mehr als purem Zeit-totschlagen in der U-Bahn benutzt, sollte sich den preiswerten Adapter zulegen. Sieht man von den Farb-Spielereien bei älteren Titeln ab, lockt insbesondere das große Bild und die ermüdungsfreie Bedienung via Super-Nintendo-Joypad. Fans der "Final Fantasy"-Rollenspielserie erschließen sich drei fantastische Abenteuer, die auf dem kleinen Game-Boy-Display kaum zu spielen waren. Halten die restlichen Hersteller die Farb-Update-Qualität eines "Donkey Kong", dann sind auch die letzten Zweifel verflogen. Witzige Idee, praxis-taugliche Umsetzung und ein fairer Preis – zugreifen!

nice price

GAME EXPRESS

fun & power

MEGA DRIVE

Fatal Fury 2	demn. erhält.
CD Rebel Assault	demn. erhält.
CD Mega Race	demn. erhält.
Dschungelbuch	demn. erhält.
Dragon	demn. erhält.
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	69,-
Another World dt	49,-
Art of Fighting dt	109,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-
Battleship us	99,-
Battletoads us	79,-
BOB us	29,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubsy dt	49,-
Carmen San Diego us	9,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD AX 101 jp	99,-
CD Batman Returns dt	69,-
CD College Football dt	89,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dune dt	99,-
CD F-1 Heavenly S. jp	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Indiana Jones dt	109,-
CD Lethal Enforcers us/dt	129,-/149,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mad Dog McGree us	99,-
CD Mansion us/dt	89,-/99,-
CD Microcosm dt	99,-
CD Monkey Island us	89,-
CD Mortal Kombat dt	99,-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Pugsy us	79,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Road Avenger dt	29,-
CD Slipheed dt	89,-
CD Son of Chuck Rock 2 dt	59,-
CD Sonic dt	79,-
CD SPIELE EINZELSTÜCKE ab	9,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tom Cat Alley us	99,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Columns 3 us	99,-
Cool Spot dt	99,-
Desert Strike	79,-
Dragon's Fury dt	49,-
Dragon's Revenge dt	99,-
EINZELSTÜCKE ab	9,-
Eternal Champions dt	119,-
European Club Soccer dt	49,-
F-117 Night Storm us/dt	99,-/119,-
F-15 Strike Eagle us/dt	79,-/109,-
Fatal Fury dt	69,-
FIFA International Soccer dt	99,-
Flashback dt	99,-
Formula One dt/us	99,-/59,-
Gainground dt	19,-
Gaiares us	9,-
Gauntlet IV dt	99,-
General Chaos dt	109,-
Global Gladiators dt	49,-
Gunship 2000 dt	89,-
Gunstar Heroes dt/jp	99,-/59,-
Hardball 3 dt	99,-
Jewel Master us	9,-
Joe & Mac us	99,-
John Madden 94 dt	119,-
Jungle Strike dt	109,-
Jurassic Park us	89,-
Landstalker us/dt	109,-/119,-
Lethal Enforcers dt/us	139,-/149,-
Lost Vikings us/dt	89,-/99,-
Mario Andretti dt	99,-
Mega Turrican us	99,-
Micro Machines dt	89,-
Mig-29 dt	89,-
Mortal Kombat us/dt	99,-
Mutant League Hockey dt	109,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL-Hockey 94 dt	109,-
Ottifants dt	89,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 2 us	79,-
Pink Panther dt	99,-
Pirates Gold us	89,-
Prince of Persia us/dt	79,-/109,-
Pro Striker Soccer inkl. 4-Sp. Adap.	139,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Road Rash dt	39,-
Robocop 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Rocket Knight Adventure dt	99,-
Sensible Soccer dt	99,-
Shadow of the Beast 2 dt	19,-
Shadow Run us	119,-
Shinobi 3 us/dt	99,-
Side Pocket jp	79,-
Skitchin dt/us	99,-/59,-
Sonic 2 dt	59,-
Sonic 3 dt/jp-PAL	129,-/79,-
Sonic Spinball dt	99,-
Speedball 2 dt	39,-
Spiderman X-man us	69,-
Spaltterhouse 3	119,-
Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte	129,-/49,-
Streets of Rage 3 jp	109,-
Sub Terrania us/dt	99,-
Summer Challenge dt	39,-
Sunset Riders dt	89,-
Super Streetfighter 2 us	159,-
Tazmania	29,-
Technoclash us	49,-
Tiny Toons dt	89,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Treasure Land Mc Donalds dt/jp	99,-/39,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Ultimate Quix us	9,-
Ultimate Soccer dt	49,-
Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte	169,-/129,-
Winter Challenge dt	39,-
Winter Olympics dt	99,-
World Cup USA dt	109,-
WWF Royale Rumble dt	119,-
Young Indiana Jones us	99,-
Zombies Ate my Neighbours us/dt	59,-/79,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro dt	89,-
Activator us	169,-
CD-Rom 2 inkl. Spiele	529,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	499,-
CDX-Converter	99,-
Capcom Powerstick Fighter	79,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Lethal Enforcers Gun	39,-
Megadrive II/2 Pads/Sonic 2	249,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Programmierb. 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

3DO

3DO us/2 CD/220V	999,-
Microcosm	demn. erhält.
Mega Race	demn. erhält.
Shock Wave	demn. erhält.
Road Rash 2	demn. erhält.
Demolition Man	demn. erhält.
Another World us	99,-
Dr. Hauser us	119,-
Dragons Lair us	99,-
Fire Ball us	119,-
John Madden 94 us	89,-
Jurassic Park us	109,-
Lemmings us	89,-
Mad Dog McGree us	109,-
Monster Manor us	99,-
Night Trap us	99,-
Sewer Shark	109,-
Super Wing Commander us	109,-
The Horde us	119,-
Total Eclypse us	109,-
Twisted us	109,-
Ultraman jp	199,-
Control Pad 3DO	89,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun us	59,-

SUPER NES

Lord of the Rings	demn. erhält.
Desert Fighter	demn. erhält.
Slam Masters	demn. erhält.
Dragon	demn. erhält.
FX-Trax us	demn. erhält.
Impossible Mission	demn. erhält.
Ultimate Fighter	demn. erhält.
Super GAMEBOY Adapter	demn. erhält.
7th Saga us	129,-
Actraiser 2 us	119,-
Aladdin dt/us	119,-/69,-
Alien vs Predator dt	119,-
Art of Fighting dt	129,-
Asterix dt	49,-
Astro Gogo jp	119,-
Battlecars us	109,-
Battleship us/dt	119,-/129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Bill Walsh College Football us	59,-
Blues Brothers jp	29,-
Boxing Legends of the Ring us	39,-
Bugs Bunny dt	129,-
Capcom MVP Football us	119,-
Castle Wolfenstein	129,-
Champion World Class Soccer dt	109,-
Chester Cheetah 2 us	89,-
Choplifter 3 us	99,-
Clay Fighter us	129,-
Claymates us	119,-
Cool Spot us/dt	109,-/119,-
Desert Strike us/dt	79,-/99,-
Dr. Franken us	99,-
Dschungelbuch dt	129,-
EINZELSTÜCKE ab	19,-
Empire strikes back dt	119,-
Equinox dt	99,-
Eye of the Beholder us	129,-
F-Zero dt	59,-
Fatal Fury 2 us	129,-
Fatal Fury us	39,-
FIFA Soccer dt	109,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Flashback dt	89,-
Flintstones us/dt	59,-/89,-
Goof Troop us/dt	99,-
GP-1 Motorcycle dt	109,-
Joe & Mac 3 us/jp	99,-
Joe & Mac us	29,-
John Madden 94 us/dt	119,-/129,-
Jurassic Park dt	119,-
King Arthurs World dt	69,-
Kings of Dragon us	129,-
Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-
Legend us	109,-
Lethal Enforcers inkl. Gun us/dt	159,-
Liberty or Death us	139,-
Lock On us	29,-
Lost Vikings us/dt	99,-/109,-
Lufia us	129,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	119,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	99,-
Mega Man X dt	109,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey's Ultimate Challenge us	69,-
Might & Magic II us	129,-
Mortal Kombat dt	69,-
Mr. Nutz dt	99,-
Mystical Ninja dt/us	119,-/59,-
Mystical Quest dt/us	79,-/49,-
NBA Jam dt/us	129,-
NBA Showroom us	129,-
NHL Hockey 94 dt	99,-
Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-
Ninja Warriors us	129,-
Outlander us	19,-
Pac Attack us/dt	89,-/119,-
Paladins Quest us	119,-
Pinball Dreams us	99,-
Pirates of the Darkwater dt	129,-
Plok dt	89,-
Pocky & Rocky us/dt	69,-/129,-
Pop'n Twinbee jp	19,-
Populous II dt	119,-
Ren & Stimpy Show us	109,-
Robocop vs Terminator us	119,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Rocky Rodent us	29,-
Run Saber dt	109,-
Schlümpfe dt	109,-
Secret of Mana us/dt	129,-/109,-
Sensible Soccer dt	109,-
Shadow Run dt/us	119,-/109,-
Shanghai 2 us (Brettspiel)	79,-
Side Pocket us	109,-
Skyblazer dt	109,-
Space Ace dt	109,-
Stanley Cup Hockey us	99,-
Star Trek 'Next Generation' us	119,-
Star Wing dt	69,-
Streetfighter II Turbo dt/us	119,-/49,-
Striker dt	69,-
Stunt Race FX	109,-
Sunset Riders dt	129,-
Super Air Driver dt/jp	99,-/29,-
Super Battletoads us	29,-
Super Bomberman dt	99,-
Super Bomberman us/4-Player Adap.	139,-
Super Conflict dt	119,-
Super Formation Soccer 2 jp	29,-
Super Hockey dt	109,-
Super Metroid us/dt	129,-/109,-
Super Offroad the Baja us	39,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp	119,-
Super Slapshot us	29,-
Super Streetfighter 2 us	159,-
Super Turrican dt	119,-
T2-The Arcade Game us/dt	69,-/99,-
Tazmania us	29,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Top Gear II	109,-
Tuff E Nuff us	39,-
Turn & Burn us	59,-
Turtles Tournament Fighters dt	129,-
Ultima us	129,-
Utopia dt	119,-
Virtual Soccer dt	89,-
Winter Olympics dt	119,-
Wizardy 5 us	129,-
Wordtris us	19,-
World Cup Striker dt	119,-
World Cup USA 94 dt	119,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Yogi Bear dt	109,-
Young Merlin dt/us	139,-/79,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
ASCII-Pad dt/us	49,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Dual Turbo Remote Pad nur us	99,-
Lethal Enforcers Pistole	39,-
Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-/39,-
SNES Powerstation	189,-
SNES 3-Set	299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
Super-4 Pad dt	19,-
UMBAU:	
SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	9,-
Verlängerungskabel	19,-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/220V/Spiele	599,-
Alien vs Predator	demn. erhält.
Club Drive 'Checkered Flag'	demn. erhält.
Dino Dudes	99,-
Galaxy	99,-
Raiden	99,-
Tempest 2000	109,-
Castle Wolfenstein	119,-
RGB-Kabel	49,-
Video SVHS Kabel	49,-
PAD	69,-

SONSTIGES

Manga Videos ab	39,-
Gameboy ohne Spiel	79,-
Gameboy Spiele ab	19,-
NES Spiele ab	19,-
US/JP Magazine (EGM/Gamefan) ab	8,-
FM-Town Marty Drive Spiele ab	129,-
CD-32 Spiele ab	29,-
NEO-GEO Spiele ab	79,-
T-Shirts ab	19,-
NBA-Zubeh. (Streetball/Bälle, etc.) ab	19,-

TEL 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 089/534115

Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Tokyo Toy Show

Nach den neuesten Informationen ist die Playstation in der Lage, pro Sekunde 360.000 Polygone zu generieren. Die Rechenleistung der Konsole wird zur Zeit mit über 200 MIPS angegeben. Das wäre ungefähr vier mal so flott wie der Jaguar und etwa acht mal so flink wie das Mega 32.

Vom 2. bis 5. Juni fand in Tokyo die Toy Show statt, eine der weltweit größten Messen zum Thema Spielzeug, auf der auch Videospielanbieter ihre Produkte zeigten. Nintendo und Sony glänzten zwar mit Abwesenheit, ihre kommenden Produkte waren jedoch in aller Munde. Insbesondere das PS-X stand bei den Software-Herstellern hoch im Kurs – zu sehen gab´s leider noch nichts. Trotzdem gilt der 10. Dezember als Verkaufsstart der **Sony Playstation** in Japan.

Nach wie vor steht Sega zu der Aussage, das Mega 32 (alias "Mars") in Europa und den USA im Herbst auf den Markt zu bringen. Näheres dazu findet Ihr auf der rechten Seite. Die Japaner müssen auf dem Mega-Drive-Aufsatz dagegen verzichten. In Fernost soll parallel der Saturn über die Ladentische gehen. Spielbare Titel standen nicht parat, dafür liefen eindrucksvolle Videos von "Virtua Racing Deluxe" und "Virtua Soccer".

Die Japan-Premiere des 3DO hat Trip Hawkins und seinen Mannen wieder Mut eingeflößt. Ein großer Stand spiegelte die Zuversicht wieder, mit der die 3DO Company in die Zukunft blickt. Immer mehr japanische Entwickler schmücken sich mit dem 3DO-Logo und kündigen Spiele an – darunter Namco, die schon in wenigen Wochen "Splatterhouse" ausliefern wollen.

Die einzige neue Konsole auf der Tokyo Toy Show war am SNK-Stand zu finden. Noch dieses Jahr wird das Neo Geo CD für rund 800 Mark inklusive einem Spiel und zwei Joypads ausgeliefert. Den fehlenden Modulschacht ersetzt ein CD-Laufwerk, das zunächst mit alten Neo-Geo-Spielen auf CD gefüttert wird. Leider zeichnet sich ab, daß das Neo Geo CD gegenüber dem Ur-Neo-Geo keine technischen Neuerungen zu bieten hat. Nicht einmal Spezialentwicklungen auf CD sind bislang angekündigt. So müssen wir uns zumindest in den nächsten zwölf Monaten mit Neo-Geo-Spielen zufriedengeben. Die recycelten Titel sollen zwischen 80 und 130 Mark kosten, neue Modul-Spiele kommen mit rund zweimonatiger Verzögerung auf CD.

Neo-Geo-Besitzer freuen sich dieses Jahr noch auf fünf Shoot´em-Ups (darunter das spektakuläre "Sonic Wings 2"), eine Handvoll Knobeleien im "Tetris/Columns"-Fahrwasser sowie die typischen Prügelorgien (u.a. "Samurai Shodown 2"). Damit all die Spiele auch pünktlich erscheinen, hat SNK rund 50 Mann vom "R-Type"-Erfinder Irem angeworben. Gerüchteweise soll Irem die Spieleproduktion komplett aufgegeben haben.

Für 16-Bit-Konsolen fielen insbesondere Konamis "Parodius 2" (16 MBit), Takaras "Samurai Shodown" (32 Mbit) und Taitos Action-Adventure "Estopolis 2" auf (alle Super Nintendo).





Die Modul-Version von "FIFA Soccer" gilt aktuell als die beste Fußballsimulation: Wie es aussieht, wird jedoch das CD-Update als neuer Tabellenführer über die Ziellinie gehen.

FIFA auf CD

Die Modulversion war das erfolgreichste Mega-Drive-Spiel des letzten Jahres, im Herbst folgt die CD-Variante. Electronic Arts verzichtete diesmal auf das Rezept altes Spiel+Video=neue CD. Natürlich gibt's die üblichen digitalisierten Filmchen, aber für das Mega-CD überarbeitete ein neues Programmierteam den Spielablauf: Das Toreschießen fällt leichter, Flanken und Schüsse können angeschnitten werden, das Spielgefühl ist flotter.

Mit zusätzlichen Zuschaueranimationen, donnerndem Surround-CD-Sound und authentischem WM-Modus ist das Mega-CD-FIFA die bisher beste Version. Dazu kommen die üblichen Freundschafts-, Liga- und Playoffspiele, gespeichert werden darf selbstverständlich auch.

FIFA International Soccer, Electronic Arts, ab September für Mega-CD



FIFA Soccer für Mega CD wurde spielerisch weiterentwickelt



Mega 32

Kurz vor der CES in Chicago zeigte Sega der amerikanischen Presse einen Prototyp ihres 32-Bit-Aufsatzes für das Mega Drive. Obwohl auf dem Mega 32 nur das Intro zu "Ecco 2" live vorgeführt wurde (alle anderen Spiele gab's als Videos), waren die anwesenden Journalisten beeindruckt. Sega versprach, daß zum US-Start im September sechs Titel verfügbar sind: "Doom" (Umsetzung des mittlerweile indizierten PC-Actionspiels), "Star Wars Arcade" (3D-Polygonschlacht im Weltraum), "Virtua Racing Deluxe" (Update des Rennklassikers mit verschiedenen Autos zur Wahl), "Super Motocross" (15 verschiedene Kurse aus zwei Perspektiven: Fahrersicht und schräg von oben), "Super Afterburner" (Wie das Arcade-Original, nur schneller und abwechslungsreicher) sowie die CD "Fahreinheit" (eine Tru-Video-Produktion zum Thema "Hilfe, es brennt!"). Letztere funktioniert natürlich nur, wenn Ihr auch ein Mega-CD besitzt.
Wenig später sollen die Spiele "Tempo" (Jump´n´Run mit dem gleichnamigen Grashüpfer), "Super Space Harrier" (Arcade-Update), "Cyber Brawl" (Beat'em-Up), "Stellar Assault" (3D-Fliegerei im Weltraum), "Midnight Raiders CD" (eine Mischung aus Luftkampf und Adventure) und eine Golfsimulation erscheinen. Die Namen "College Basketball", "Metal Head", "Surgical Strike" und "Wirehead CD" sind ebenfalls auf Segas US-Veröffentlichungslisten zu finden.

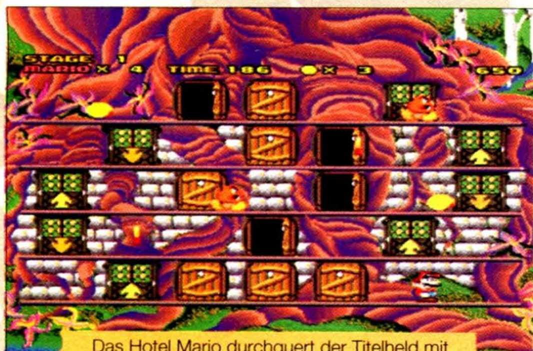

Interaktiv wie eine VHS-Rekorder, erregend wie ein "Coupe"-Titelbild: Complete Massage

Fit for Fun

CDi-Player mit MPEG-Modul betören nicht nur Grafik-Fetischisten und Spielfilm-Liebhaber, sie eignen sich auch als Inspirationsquelle für sinnliche Vergnügungen. Playboy hat vor wenigen Wochen eine Video-CD veröffentlicht, die sechs erotische Massage-Techniken anschaulich erklärt. "Playboy´s Complete Massage" ist ab 18 freigegeben und geizt im Gegensatz zum lächerlichen "Super Models go wild" auf dem 3DO nicht mit nackter Haut. In typisch amerikanischer Machart wurden die soften Partner-Spielereien in märchenhafter Umgebung gefilmt. Der Weichzeichner-Look zieht sich durch alle sechs Filme, der englsiche Kommentar ergänzt das Schauspiel mit Tips und Ratschlägen.

Hotel Mario

In dem Geschicklichkeitsspiel "Hotel Mario" für Philips´ CDi hüpft sich der Nintendo-Protagonist durch 80 bildschirmgroße Levels. Seine Aufgabe besteht darin, offene Zimmertüren via Knopfdruck zu schließen. Nebenei erledigt er bekannte Widersacher mit dem typischen Hosenboden-Hopser, sammelt kullernde Münzen auf – und sehnt sich nach Abwechslung. "Hotel Mario" spielt sich zwar ganz nett, kann jedoch gestandene Mario-Spieler kaum begeistern.


Das Hotel Mario durchquert der Titelheld mit dem Aufzug – nur auf dem CD-I.



Splatter-Toads

Electronic Arts geht neue Wege: Die Amerikaner ließen sich vom Softwarehaus **Rare** einen Automaten zur "Battle Toads"-Serie programmieren. Bis zu drei Spieler machen sich mit den Kröten Zitz, Pimple und Rash auf, das Universum von bewaffneten Ratten, abgebrühten Schneemännern und anderen Monstern zu befreien. Ihr zermatscht die Gegner mit verschiedenen Superschlägen, bei denen aus Pimples Kopf ein übergroßer Footballhelm wird oder sich Rash's Arm in einen Drillbohrer verwandelt. Zu reichlich Blut und abgehackten Köpfen gesellen sich aberwitzige Animationen und subversive Gags. Das Spieldesign ist abwechslungsreich, neben Prügeln flitzt Ihr zweimal durch das Laser-Inferno scrollender Ballerlevels.

Der englische Spieleproduzent ist einer der ältesten Entwickler Europas. Ab 1982 begeistern Rare-Spiele wie "Jet Pac" und "Knight Lore" die Computerspieler. Exzellente Japan-Kontakte sorgen schon Mitte der 80er Jahre für Umsetzungen vom englischen Sinclair-Heimcomputer auf das NES. Jetzt wurde Rare beauftragt, den ersten Titel für das Project Reality zu programmieren. "Killer Instinct" erscheint noch 1994 für die Spielballenversion der 64-Bit-Konsole.


Am Ende der Eiswelt trifft Pimple (mit Helm) auf eine Säbelzahn-Schlange, die noch nicht gefrühstückt hat.


Mit verschiedenen Extrawaffen hämmert Ihr die gegnerischen Ratten und Schweine in den Boden

Noch ´ne Konsole: Gerüchteweise werkelt einer der beiden US-Spielwaren-Giganten Hasbro oder Mattel an einem Home-Entertainment-System. Die CD-basierende 32-Bit-VR-Konsole soll 1995 inklusiv einem Head-Mounted-Display ausgeliefert werden.
Exklusiv für Nintendo: Das englische Programmierteam DMA Design (u.a. die Erfinder von "Lemmings") werden künftig ausschließlich für Nintendo-Konsolen programmieren. DMA-Boss Dave Jones ist von Project Reality überzeugt und hält es für das technisch beste System, das in den nächsten Jahren erscheinen wird.
Angel macht Videospiele: Geena Davis, amerikanische Schauspielerin und Ex-Ehefrau von Jeff Goldblum, möchte mit Ihrer neuen Produktionsfirma "The Forge" auch Vidoespiele entwickeln.


"Super Mario Kart"-Konkurrent für bis zu vier Spieler: "Street Racer" von Ubisoft aus Frankreich.


Messe-Darling und Hauptdarsteller in Nintendos "Donkey Kong Country": Dieser Pracht-Gorilla dient der tatsächlichen Spielfigur als 3D-Modell

Neue Hardware bei Sega, Sony und Nintendo, neue Kämpfer bei Acclaim und Capcom – doch ein Affe stahl allen die Show.

Obwohl sich die Brüder Tim und Chris Stamper mit „Jet Pac" (1982), „Atic Atac" (1983) und dem isometrischen 3D-Spiel „Knight Lore" (1985) in den Spiele-Olymp katapultierten, sind sie der Öffentlichkeit unbekannt. Nur ein einziger Journalist schaffte es bisher ins Rare-Hauptquartier nach Sheffield – und das erst Jahre, nachdem sich das Team vom europäischen Markt zurückgezogen hatte.

Nach der Durststrecke der letzten zwölf Monate glaubten die in Chicago versammelten Spiele-Insider an einen baldigen Wiederaufschwung und neuen Höhenflug. Impulse gab unter anderem die neue Hardware, die Sony und Nintendo hinter verschlossenen Türen zeigten, Gegenspieler Sega aber schon recht offen präsentierte. Sega startet mit dem 32X-Aufsatz ins Weihnachtsgeschäft, Nintendo setzt mit dem bewährten Hüpfspielpionier „Donkey Kong" dagegen. Es wird ein Kampf Hardware gegen Software – ob 16 oder 32 Bit das nächste Jahr bestimmen, werden wir erst im Januar 1995 wissen.

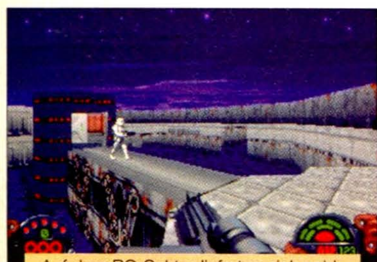
Aber nicht nur in ihrer Produktpolitik gingen Sega und Nintendo verschiedene Wege. Auch ihr Auftreten auf der CES konnte gegensätzlicher nicht sein: Während Sega die Presse in einen Raum im Untergeschoß lud und Handel und Entwickler auf externen Veranstaltungen informierte, verwandelte Nintendo den Rest der Spiele-Show in einen Urwald, in dessen Schatten selbst die Stände von Sony, Time Warner und Acclaim bieder wie die Spieleabteilung eines Kaufmarktes wirkten.


Rares erstes Urwald-Spiel: "Sabre Wulf" von 1984.

„It's Gorilla Warfare" konterte Nintendo die skeptischen Prognosen vieler Spiele-Insider. „Donkey Kong Country" war überall und wirkte auf jeden wie das Jump´n´Run der lang erhofften neuen Generation. In „Donkey Kong Country" trifft sich das Know How von drei Kontinenten, ergänzen sich klassische und supermoderne Elemente zu einem optischen Meisterwerk. Die Entwicklungssoftware stammt von Alias, die verwendete Hardware mal wieder aus dem Hause Silicon Graphics. Um Grafik, Spielbarkeit und Sound auf das 32-MBit-Modul zu packen, wandte sich Nintendo an **Rare** in England, Anfang der 80er Jahre der beste Hersteller Europas und seit 1990 mit den „Battletoads" international erfolgreich. Rare waren die ersten Europäer, die auf dem NES programmieren durften, jetzt wurden sie zusammen mit ihren Landsleuten DMA („Lemmings") als offizielle Project-Reality-Entwickler nominiert. Während DMA mit „Unicycles" ein durchschnittliches Split-Screen-Geflitze für's Super Nintendo vorlegten, nutzte Rare die Silicon-Graphics-Workstations auf souveräne Art und Weise. Der 3D-Dschungel scrollt weder in Echtzeit, noch werden vorberechnete Luxus-Animation aus dem Speicher eingespielt. Rare ging den Weg dazwischen, modellierte Donkey Kong und seinen Junior „Dinky", alle Bösewichte und Hintergründe aus Polygonen und ließ die einzelnen Animationsphasen von Silicon-Graphics-Computern rendern und schattieren. Statt gezeichneten Animationphasen werden akkurat berechnete Bewegungen eingespielt. Durch die Polygon-Darstellung konnten auch Effekte wie z.B. einbrechende Dämmerung, Gewitter oder eine Unterwasser-Ansicht einfach berechnet werden. Die affig-coolen Bewegungen der Helden und die parallax scrollenden Hintergründe müßt Ihr gesehen haben – in Verbindung mit Dschungel-Beat und Naturgeräuschen läßt das Spiel die nächste Konsolengeneration vergessen.

Auch „Stunt Race FX" siedelt sich in der Nintendo-Oberklasse von „Mario Kart" und „Star Wing" an. Das 3D-Rennspiel ist nun fertigestellt und spielt sich wie eine Mischung aus Autoscooter und „Virtua Racing". Drei verschiedene Flitzer wurden putzig animiert, werden durch einen Aufprall zusammengestaucht und heben beim Gasgeben ihr Vorderteil.

„Super Punch Out" ist die Umsetzung eines alten Nintendo-Automaten, bei dem Ihr hinter Eurem Boxer steht und durch seinen transparenten Rücken auf einen von 16 verschiedenen Kämpfern blickt. Im Vergleich zu „Mortal Kombat" & Co. könnt Ihr nur eine geringe Anzahl von Schlägen ausführen, dafür macht jeder gelungene Hacken gleich doppelt Spaß. Euren Feinden verzieht es wie in einem Popeye-Zeichentrick die Visage, Ihr lupft Euren bildschirm-


Auf dem PC-Sektor lieferten sich zahllose "Doom"-Kopien ein Gefecht: LucasArts "Dark Forces"-CD-ROM



Das Super-NES-Update des Klassikers "Punch-Out" bietet bekannte Pixel-Boxer sowie neue Faustkämpfer

GO GO GORILLA!

SOMMER CES IN CHICAGO




Dank Polygongrafik, 32 MBit und englischem Spiele-Know-How...


...hüpft Nintendos "Donkey Kong Country" in die Zukunft.

großen Gegner quer durch den Ring und spuckt den Mundschutz aus, wenn Euch der Kontrahent hart erwischt.

Ein weiteres Super-Highlight kommt nicht von Nintendo, sondern von Square: In Chicago erstmals spielbar war die englische Version des Edel-Rollenspiels „Final Fantasy 6", das im Westen als „Final Fantasy 3" veröffentlicht wird. Eine bessere Geschichte und eine dramatischere Handlung hatte bisher kein Rollenspiel der Modul-Welt zu bieten. Ihr schlagt Euch durch eine Vorgeschichte, erlebt Rückblenden und Traumsequenzen, fightet und zaubert Euch durch eine Fantasy-Welt mit Endzeit- und Science-fiction-Elementen. Hoffen wir, daß das 24-MBit-schwere „Final Fantasy" im Gegensatz zu seinen Vorgängern auch nach Deutschland kommt. Gegen das in jeder Beziehung perfekte „Final Fantasy" haben weder das 12-MBit-Action-Adventure „Breath of Fire" (von Enix), noch Nintendos „Illusions of Gaia" eine Chance.

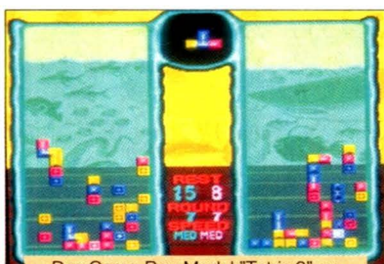
Neben Sony Imagesoft versammelten auch andere Medienriesen ihre Produkte auf der Sommer CES: Während Viacom (Paramount, MTV und Nickelodeon) nur PC-CD-ROM-Spiele, aber noch keine Sega- oder Nintendo-Produkte vorstellte, stürzt sich Time Warner Interactive, ein Zusammenschluß aus Time Warners CD-ROM-Abteilung, dem Automatenhersteller Atari und dem Publisher Tengen, in die Videospiel-Arena. Leider stehen für die interessantesten Time-Warner-Produkte bislang nur US-Veröffentlichungen: Das sprechende 3D-Basketball-Spiel „College Hoops" wird in den Staaten noch im Herbst veröffentlicht, gegen Weihnachten fliegen die Sega-Fans bereits mit dem Jagdbomber AV8B Harrier („Flying Nightmare" nur auf CD!) oder begeben sich in den New-Age-Kosmos von „Generations Lost", dem ungewöhnlichsten Adventure der Mega-Drive-Szene.

Was am Time-Warner-Stand für Aufsehen sorgte, waren jedoch nicht die Videospiele, sondern eine gewaltige Produktpalette für PC-CD-ROM (vom interaktiven Clinton-Porträt bis zur digitalen Woodstock-Aufarbeitung) und ein fetziger Prügelautomat mit Dinosauriern. „Primal Rage" entstand in Zusammenarbeit mit Hollywood-Handwerkern, die knapp 30 Ungeheuer als Modelle entwarfen und im Stop-Motion-Verfahren animierten. Sowohl dieses Beat'em-Up, als auch die 4-Spieler-Science-Fiction-Schlacht „T-Mek" sind mit Time Warners neuem CAGE-Raumklang-System ausgestattet, das allerlei akustische Effekte (u.a. Doppler-Echo) simuliert.

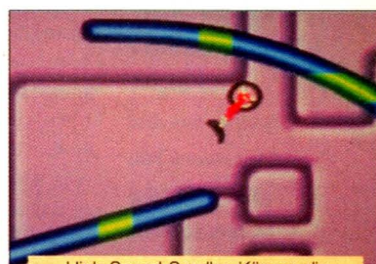
Auch BMG/Bertelsmann engagiert sich im Spielebereich: Nach ihrem Einstieg beim CD-Spezialisten Crystal Dynamics investierte die Gruppe auch in Rocket Science, eine neue Firma ehemaliger LucasArts-, Apple- und Super-Mac-Mitarbeiter. Zum Gründerteam gehören u.a. der Hollywood-Künstler Ron Cobb („Alien", „The Abyss" und „True Lies") sowie der Autor Mick Backes, der mit Michael Crichton an „Rising Sun" und an dessen neuen Film „Congo" arbeitete. Sämtliche Spieleproduzenten haben Film- und TV-Erfahrung, während mit den ehemaligen LucasArts-Designern David Fox („Indiana Jones & the Last Crusade", „Rescue on Fractalus") und Brian Moriarty („Loom", „Beyond Zork") zwei der bekanntesten Spielemacher der Welt angeworben wurden. Da auch Sega einen bedeutenden Anteil an Rocket Science hält, werden die beiden ersten Spiele (die Comic-Umsetzung „Cadillacs & Dinosaurs" und das Weltraum-Abenteuer „Loadstar" von Brian Moriarty und Ron Cobb) zuerst für das Mega CD erscheinen.



Square bringt das beste 16-Bit-Rollenspiel in Englisch: "Final Fantasy 3"


Das Game-Boy-Modul "Tetris 2" erscheint in einer grafisch aufgepeppten Variante auch fürs Super Nintendo


Nintendos Super-Scope-Ballerspiel "Tinstar" wird in Deutschland voraussichtlich nicht veröffentlicht


High-Speed-Scroller: Können die DMA-Entwickler mit "Unicycles" ihren "Lemmings"-Erfolg wiederholen?

SUPER NINTENDO

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
3 Ninjas kick back	Sony	Plattform-Action	3. Quartal
Addams Family Values	Ocean	Action-Adventure	3. Quartal
Aero the Acro-Bat 2	Sunsoft	Jump'n'Run	November
Aerobiz Supersonics	Koei	Strategie	September
Akira	T-HQ	Action	4. Quartal
Animanics	Konami	Jump'n'Run	4. Quartal
Ballz!	PF Magic/Accolade	3D-Beat'em-Up	3. Quartal
Barkley: Shut Up & Jam	Accolade	Basketball	Juli
Bass Masters Classic	THQ	Sportsimulation (Fischen)	4. Quartal
Beauty & the Beast	Hudson	Jump'n'Run	3. Quartal
Blackthrone	Interplay	Action-Adventure	4. Quartal
Bonkers	Capcom	Disney-Jump'n'Run	4. Quartal
Brainlord	Enix	Action-Adventure	3. Quartal
BreakThru!	Spectrum Holobyte	Denkspiel/Geschicklichkeit	4. Quartal
Brutal	Gametek	Beat'em-Up	4. Quartal
Bubsy 2	Accolade	Jump'n'Run	Oktober
Captain Commando	Capcom	Action-Prügelei	4. Quartal
Civilization	Microprose	Strategie	3. Quartal
Clayfighter 2	Interplay	Beat´em-Up	3. Quartal
Death & Return of Superman	Sunsoft	Action	August
Demolition Man	Virgin	Plattform-Action	3. Quartal
Demon´s Crest	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal
Earthworm Jim	Playmates	Jump'n'Run	4. Quartal
Eek! the Cat	Ocean	Jump'n'Run	3. Quartal
ESPN Baseball tonight	Sony	Baseball	4. Quartal
ESPN National Hockey Night	Sony	Eishockey	4. Quartal
ESPN Speedworld	Sony	Stock-Car-Autorennen	4. Quartal
ESPN Sunday Night NFL	Sony	Football	4. Quartal
Exosquad	Playmates	Action	4. Quartal
Feivel goes west	Hudson	Jump'n'Run	3. Quartal
Fighter's History	Data East	Beat 'em Up	August
Final Fantasy 3	Square	Rollenspiel	3. Quartal
Fireteam Rogue	Accolade	Action-Adventure	November
First Queen	Culture Brain	Strategie-Rollenspiel	3. Quartal
Flintstones Movie	Ocean	Jump'n'Run	4. Quartal
Frankenstein	Sony	Action-Jump'n'Run	4. Quartal
Galactic Defenders	Culture Brain	Beat 'n Run	3. Quartal
Ghoul Patrol	JVC/LucasArts	Action	3. Quartal
Golden Empire	Culture Brain	Action-Adventure	4. Quartal
GP-1, Teil 2	Atlus	Motorradrennen	3. Quartal
Great Circus Mystery, The	Capcom	Jump'n'Run	4. Quartal
Green Lantern, The	Ocean	Action-Prügelei	4. Quartal
Hardball 3	Accolade	Baseball	Juni
Hurricanes	U.S. Gold	Fußball-Jump'n'Run	3. Quartal
Illusions of Gaia	Action-Adventure	Nintendo	September
Itchy & Scratchy	Acclaim	Jump'n'Run	3. Quartal
Izzy's Olympic Quest	U.S. Gold	Jump'n'Run	k.A.
Jordan Adventure	Ocean/EA	Plattform-Action	4. Quartal
Jungle Strike	Gremlin	Action	4. Quartal
Justice League	Sunsoft	Action	Dezember
King Arthur	Enix	Rollenspiel	4. Quartal
King of Monsters 2	Takara	Monster-Wrestling	July
Lemmings 2	Psygnosis	Denkspiel	3. Quartal
Lion King, The	Virgin	Jump'n'Run	4. Quartal
Looney Tunes Basketball	Sunsoft	Comic-Basketball	Dezember
Lord of the Rings, The	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal
Lords of Darkness	Koei	Strategie	Oktober
Mask, The	T-HQ	Action-Prügelei	4. Quartal
Maximum Carnage	Acclaim	Action	3. Quartal
Mega Man X2	Capcom	Action-Jump'n'Run	4. Quartal
Metal Morph	FCI	Action	4. Quartal
Michael Andretti's Indy Car Challenge	Bullet Proof	Renn-Simulation	k.A.
Mickey Mania	Sony	Jump'n'Run	3. Quartal
Might & Magic 3	FCI	Rollenspiel	3. Quartal
Mighty Max	Ocean	Jump'n'Run	3. Quartal
Monster Truck Wars	Acclaim	Autorennen	4. Quartal
Mortal Kombat 2	Acclaim	Beat´em-Up	September
Mr. Nutz 2	Ocean	Action-Adventure	4. Quartal
NBA Jam Tournament	Acclaim	Action-Basketball	1995
New Horizons	Koei	Strategie	Oktober
Nigel Mansell´s Indy Car Racing	Acclaim	3D-Autorennen	4. Quartal
No Escape	Sony	Action	4. Quartal
Pagemeister, The	Fox Interactive	Action-Adventure	4. Quartal
Popeye	Technos	Jump'n'Run	3. Quartal
Porky Pig's Haunted Holiday	Sunsoft	Jump'n'Run	Oktober
Power Instinct	Atlus	Beat'em-Up	3. Quartal
RBI Baseball '94	Time Warner	Sportspiel	Oktober
Ranma 1/2, Teil 2	Toho	Action-Prügelei	3. Quartal
Ren & Stimpy Show: Time Warp	T-HQ	Jump'n'Run	3. Quartal
Ren & Stimpy: Time Warp	THQ	Action/Geschikclichkeit	3. Quartal
Return of the Jedi	JVC/LucasArts	Action	4. Quartal
Seaquest DSV	T-HQ	Action-Adventure	4. Quartal
Shadow, The	Ocean	Action-Prügelei	4. Quartal
Soccer Shootout	Capcom	Fußball	3. Quartal
Sparkster	Konami	Jump'n'Run	4. Quartal
Speed Racer: Most Dangerous Adventure	Accolade	Rennspiel	August
Speedy Gonzales	Sunsoft	Jump'n'Run	1995
Spike McFang ,	Bullet Proof Software	Action-Adventure	k.A.
Star Trek: Deep Space Nine	Playmates	Adventure	4. Quartal
Star Trek: Star Fleet Academy	Interplay	Abenteuer	4. Quartal
Stargate	Acclaim	Action	4. Quartal
Street Racer	UbiSoft	3D-Rennspiel	3. Quartal
Super Adventure Island 2	Hudson	Action-Adventure	4. Quartal
Super Bomberman 2	Hudson	Action	3. Quartal
Super Bonk	Hudson	Steinzeit-Jump'n'Run	4. Quartal
Super Godzilla	Toho	Beat'em-Up	4. Quartal
Super Indiana Jones	JVC	Action-Jump'n'Run	4. Quartal
Super Ninja Boy	Culture Brain	Plattform-Action	3. Quartal
Super Pinball	Technos	Flipper	July
Super Street Fighter 2	Capcom	Beat´em-Up	im Handel
Sylvester & Tweety	Sunsoft	Action Adventure/ Jump'n'Run	November
Syndicate	Ocean/EA	Strategie	4. Quartal
Tarzan	Gametek	Jump'n'Run	4. Quartal
Technos Super Wrestling	Technos	Wrestling	4. Quartal
Tecmo Super Baseball	Tecmo	Sportsimulation	k.A.
Theme Park	Ocean/EA	Strategie	4. Quartal
Tick, The	Fox Interactive	Jump'n'Run	4. Quartal
Time Cop	JVC	Prügel-Action	3. Quartal
Tiny Toons Sports	Konami	Sportspiel-Sammlung	4. Quartal
Top Gear 3000	Gremlin	3D-Autorennen	4. Quartal
True Lies	Acclaim	Action	4. Quartal
Ultima: Runes of Virtue 2	FCI	Action-Adventure	September
Ultima: The Black Gate	FCI	Rollenspiel	4. Quartal
Ultimate Fighter	Culture Brain	Beat´em-Up	3. Quartal
Urban Strike	T-HQ	Action	1995
Virtual Bart	Acclaim	Spielesammlung	3. Quartal
WCW-SuperBrawl	FCI	Wrestling	Oktober
Wildsnake	Bullet Proof Software	Denkspiel	k.A.
World Championshop Rally	JVC	Off-Road-Autorennen	3. Quartal
WWF Raw	Acclaim	Wrestling	3. Quartal
X-Men	Capcom	Action	4. Quartal
Zero the Kamikaze Squirrel	Sunsoft	Jump'n'Run	Oktober

Als erster Acclaim-Automat erscheint '95 die Umsetzung des dritten "Batman"-Kinofilms, "Batman for-ever". Später werden Adaptionen für alle gängigen Heimkonsolen folgen.

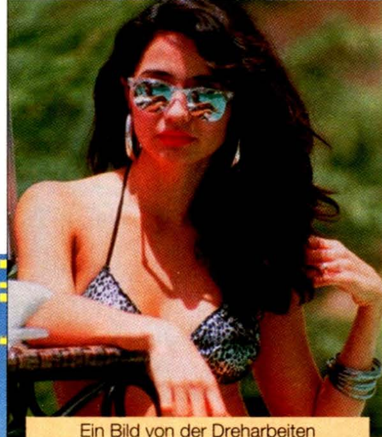
ACCLAIM

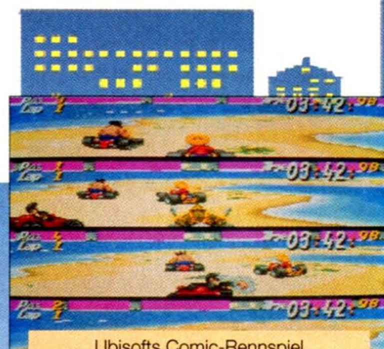
Ganz im Zeichen von „Mortal Kombat 2": Die hervorragenden 24-MBit-Module für die beiden 16-Bitter unterscheiden sich kaum vom Automatenvorbild und kommen pünktlich am 13. September auf den Markt. Mehr dazu in unserem gigantischen Prügelspiel-Roundup in der nächsten Ausgabe (siehe Vorschau). An der Lizenzfront hat Acclaim zwei herbstliche Kinoknüller aufbereitet: Schwarzeneggers Action-Inferno „True Lies" (mit Jamie Lee Curtis) und der Science-Fiction-Thriller „Stargate" (mit Kurt Russell in der Hauptrolle) erscheinen als Actionspiele beinahe zeitgleich mit der Leinwand-Premiere. Von „Itchy & Scratchy" und „Virtual Bart" (siehe Ausgabe 6/94) war gegenüber unseren Previews nichts Neues zu sehen, der aktuelle Spider-Man-Auftritt in „Maximum Carnage" (Action mit viel Geprügel) und der aktuelle WWF-Titel „Raw" (24 MBits & zwölf Wrestler inklusive der Dame Luna Vachon) stehen ebenfalls in den Startlöchern.

Harte Gitarren-Riffs und Industrial-Sounds locken Euch in die schlammige Arena der „Monster Truck Wars". Mit dem Monster-Pick-Up Eurer Wahl gebt Ihr in drei Wettbewerben Gas. Statt Polygonen verwendet das Off-Road-Gebolze normale Bitmap-Grafik, auf Eurem Truck erkennt Ihr sogar die Airbrush-Bemalung. Programmiert wurden die „Monster Truck Wars" von Sculptured Software. Neu im Team von Acclaim ist Nigel Mansell mit seinem Indy Car. Die Rennstrecke seht Ihr aus dem Cockpit, im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt. Bis zu einer aussagekräftigen Testfahrt müssen wir uns noch einige Monate gedulden.

Neben dem traditionellen Videospielgeschäft baut Acclaim seine Aktivitäten aus. Die neue Coin-Up-Abteilung wird vom Ex-Sega-Arcade-Chef Thomas Petit geleitet und produziert Spielautomaten auf der Grundlage von Segas Titan-Hardware (darauf basiert u.a. „Vitua Fighter"). Weiterhin hat Acclaim für 65 Millionen US-Dollar den drittgrößten US-Comic-Herausgeber Voyager Communications (Valiant Comics) gekauft. Schließlich investiert Acclaim in die Live-Video-Spezialisten „Digital Pictures" und sicherte sich die weltweiten Vertriebsrechte. Angekündigt sind „Supreme Warrior" (FMV-Prügelspiel, das in Hong Kong „gedreht" wurde), „Corpse Killer" (FMV-Ballerspiel mit viel Voodoo-Zauber), „Slam City" (FMV-Basketball mit Scottie Pippen) sowie die beiden Edutainment-CDs „What´s my Story" und „Kids on site".


Auch Accolades "Zero Tolerance" (Mega Drive) folgt der populären Mechanik des PC-Knallers "Doom".


Ein Bild von der Dreharbeiten zu „Crime Patrol 2": Die Heimumsetzung fürs Mega-CD erwarten wir zur Jahreswende.


Ubisofts Comic-Rennspiel "Street Racer" im furiosen Vier-Spieler-Modus


Ein Held aus Accolades High-Tech-Prügelspektakel "Cybernauts" (ehemals "Juggernauts/New Breed")

Accolade

Während „Bubsy 2" mit monatelanger Verspätung seiner Fertigstellung entgegenschnurrt, kümmert sich Designer John Skeel bereits um seinen nächsten Titel. „Fireteam Rogue" ist als Science-Fiction-Adventure für Super Nintendo und Mega Drive angekündigt, entpuppt sich aber nach kurzem Probespielen als Action-Jump'n'Run mit fünf verschiedenen Spielfiguren, nicht-linearer Handlung, einer ganzen Menge Rätsel und einen (noch nicht programmierten) 3D-Flugsimulator. Als „Zero Tolerance" hat Accolade auch einen „Doom"-Clone für das Mega Drive in Petto, bei dem Ihr getreu des Vorbildes mit verschiedenen Feuerwaffen in vier 3D-Welten aufräumt.

PF Magic, die neue Firma des Videospiel-Pioniers Rob Fulop („Demon Attack", „Night Trap"), programmierte „Ballz", ein Beat'em-Up in ungewöhnlicher Darstellung: Alle Kämpfer bestehen aus Kugeln und sehen damit auf den ersten Blick etwas ulkig aus. Die komische 3D-Darstellung erlaubt den Kämpfern vielfältige Manöver in alle Richtungen, bis zu 15 Special-Attacks pro Charakter und eine „Instant Replay"-Funktion. Statt Blut unterhält Euch „Ballz" mit witzigen Protagonisten und massig Gags. "Ballz" und „Zero Tolerance" sollen übrigens mit „The Edge 16" kompatibel sein. Ein deutscher Veröffentlichungstermin für das praktische OnLine-Zubehör steht leider noch nicht fest.

Capcom

Nachdem die „Street Fighter 2"-Hysterie langsam verebbt und selbst die brillanten „Super Street Fighter 2"-Adaptionen kaum noch für Aufregung sorgen, überraschen die fleißigen Japaner mit einer Reihe von ausgezeichneten Super-Nintendo-Neuheiten. Gleich zwei Disney-Jump'n'Runs kommen noch dieses Jahr in die Geschäfte: In „The great Circus Mystery" (auch für Mega Drive) wollen sich Mickey und Minnie einen schönen Tag im örtlichen Vergnügungspark machen, doch plötzlich sind die ganzen Künstler verschwunden. Das Plattform-Abenteuer erinnert nicht nur grafisch an das exzellente „Magical Quest", auch die Spielbarkeit gibt keinen Anlaß zur Kritik. Ihr dürft zu zweit gleichzeitig antreten und in drei verschiedene Kostüme schlüpfen: Als Geisterjäger, Bergsteiger und Cowboy mit Cowgirl nehmt Ihr es mit den Schurken auf.

Nicht ganz so ausgeklügelt präsentierte sich „Blonkers", Capcoms zweites Disney-Modul. Als Mitglied der Hollywood-Polizei müßt Ihr ausgeflippte Toons zur Strecke bringen. Das zuckersüße Jump'n'Run richtet sich eher an ganz junge Spieler. Gereifte Modulisten sollten sich insbesondere „Demon's Crest" vormerken, die 16-Bit-Variante der beliebten „Gargoyle's Quest"-Reihe. Das Action-Adventure hält sich tapfer an die Vorbilder: Schwer bis frustig, aber hochmotivierend. 16 MBit garantieren ein abwechslungsreiches Fantasy-Abenteuer mit schauerlichen Großformat-Monstern, kniffligen Puzzles und mächtig vielen Levels. Erster Eindruck: Muß man haben! Etwas weiter unten auf unserem privaten Wunschzettel haben wir die Automatenumsetzung „Captain Commando" (noch 'ne „Final Fight"-Version) und „Capcom's Soccer Shootout" (noch 'n Fußball, nicht verwandt mit „Mega Man Soccer") eingeordnet. Erstaunt waren wir über das fertige „Mega Man X2" für Super NES. Mit unglaublicher Beharrlichkeit veröffentlicht Capcom ein „Mega Man" nach dem anderen, ohne daß sich spielerisch viel ändert. Im Gleichschritt erscheint mit „The Wily Wars" das erste Mega-Drive-"Mega Man": Gegner aus den ersten drei „Mega Man"-Titeln fürs NES geben sich ein Stelldichein.


Acclaims Schlammschlacht "Monster Truck Wars" verläßt sich auf Bitmap-Grafik statt auf 3D-Polygone.


Und so sehen die Trucks unterm Blech aus – das fertige Produkt verschont Euch vor solch tristen Einblicken.


Bei der Zeichnung der Fahrzeuge wurden selbst die typischen Airbrush-Gemälde nicht vergessen.

Cyberdreams

Unter dem Titel „I Have No Mouth, And I Must Scream" erlebt Ihr die Mega-CD-Umsetzung einer Science-Fiction-Kurzgeschichte des erfolgsverwöhnten US-Autors Harlan Ellison, als „Dark Seed 2" die Fortsetzung zu einem umstrittenen Grusel-Adventure, für dessen Grafik der Alien-Schöpfer Hans-Rudie Giger seine schauerliche Phantasie spielen ließ. Ebenfalls auf CD erscheint das erste Abenteuer einer neuen Rollenspiel-Serie des „Dungeons & Dragons"-Schöpfers Gary Gygax: Um den „Hunters of Ralk" im Kampf gegen die Fantasy-Rassen der Ashdolphiten beizustehen, zieht Ihr mit einem Begleiter los, die „Verlorenen Riesen von Gestern" aufzuspüren.

FCI

Stapelweise Rollenspiele bereitet FCI für den US-Start vor: Nachdem die Fuji-Tochter bereits in den 80er Jahren „Ultima", „AD & D" und „Bard's Tale"-Spiele für das NES umsetzte, soll nun das Super Nintendo mit den besten Spielen amerikanischer Designer eingedeckt werden. „Ultima: The False Prophet" haben wir Euch in einer zurückliegenden MAN!AC bereits vorgestellt, nicht jedoch die Game-Boy-Umsetzung „Runes of Virtue 2" und „The Black Gate", die Modul-Variante des – aufgepaßt! – zweiten Teils von „Ultima 7" auf dem PC.

Neu im Angebot ist auch „Might & Magic 3: Isle of Terra", das für beide 16-Bitter erscheinen wird und



CDI

Im Vergleich zu den vergangenen Messen konnte Philips nur wenig Neues an der Software-Front vermelden. Angekündigte Spiele wie „Burncycle" und „Chaos Control" wurden in fortgeschrittenen Versionen gezeigt, neue Video-CDs zogen Filmfreunde in ihren Bann. Gespannt dürfen wir auf die CDi-Adaption der neuen Hulk-Hogan-TV-Serie „Thunder in Paradise" und die Fußballsimulation „Striker Pro" sein. Von den heißtersehnten Virgin-Spielen (u.a. das Grafik-Adventure „Lost Eden" und die Digital-Video-Action-Bonanza „Creature Shock") war bis auf das endlich fertige „The 7th Guest" leider nichts zu sehen.

Hardware-technisch gibt's Gutes zu vermelden. Der neue CDi-Player 450 ähnelt von der Form der Japan-Konsole „FM Towns Marty" und kostet zusammen mit einem Joypad unter 700 Mark: Endlich ein CDi-Gerät zu einem vernünftigen Preis.



Als Spielkonsole konzipiert: Das neue CDI-450-Grundgerät kostet inklusiv einem neu designten Joypad unter 700 Mark und wird im Herbst in Deutschland erscheinen.


Captain Kirk ist Euer Ausbilder in der „Star Fleet Academy“: Besteht Ihr 30 Missionen, winkt die Captain-Uniform.



In "Clay Fighter 2" für Super NES gesellen sich bekannte Kämpfer zu neuen Knetmasse-Kreationen.



"Ghoul Patrol" aus den LucasArts-Labors erinnert dezent an "Zombies" und erscheint nur für Super Nintendo



Teil 3 der "Star Wars"-Spieleserie, "Return of the Jedi", entsteht erneut bei Sculptured Software.

mit den Vorgängern optisch rein gar nichts mehr zu tun hat. „Isle of Terra“ war 1991 das erste Spiel der „Might & Magic“-Serie mit VGA-Grafik. Neben den Rollenspiel-Boliden fanden außerdem noch die Wrestling-Rüpel der WCW-Liga im FCI-Programm Platz, sowie das 12-MBit-Action-Jump'n'Run-plus-3D-Geballere „Metal Morph“, das gegen Weihnachten ausgeliefert wird.

Interplays „Boogerman“ rülpst und furzt sich seinen Weg durch die Jump'n'Run-Umgebung.

Spielerisch identisch, aber mit neuer Musik und zusätzlichen Strecken: Die Mega-Drive-Fassung von „Rock'n'Roll Racing“.

Auf der Suche nach dem „Lightstone“: Interplay's Action-Adventure „Blackthorne“ für Super Nintendo.

Hudson Soft

MAN!AC-Leser kennen bereits Hudson´s Super-Nintendo-Spiele "Beauty & the Beast" (nähere Infos im Disney-Schwerpunkt der kommenden Ausgabe) und das faszinierende Action-Adventure „Super Adventure Island 2“ (siehe MAN!AC 5/94). Im Gegensatz zu Master Higgins tummelt sich Westernheld Feivel in bekannter Plattform-Umgebung: „An American Tail: Feivel goes west“ führt den kleinen Mäuserich hinaus in die weite Prärie, wo er seine Familie vor dem Schicksal bewahrt, als delikate Maus-Burger für Cat R. Waul zu enden. Mit Lasso und Wasserpistole setzt er seinen Feinden zu und stellt den Wilden Westen auf den Kopf.

Hudsons hauseigener Serienheld „Super Bonk“ wagt sein erster 16-Bit-Abenteuer: Ein Sammelsurium aus Ideen und Levels der hierzulande unbekannten PC-Engine-Spiele sowie frische Spielelemente versprechen erstklassige Jump´n´Run-Kost.

Fix und fertig ist „Super Bomberman 2“ für Nintendos 16-Bitter. Der traditionell unübertroffene Mehr-Spieler-Modus wird von einer aufgepeppten Solo-Variante bereichert, die frische Power-Ups und natürlich neue Levels zu bieten hat. Für dieses Jahr steht darüberhinaus das erste Mega-Drive-“Bomberman“ an, das von Probe Software in Englang als Ein- bis Vier-Spieler-Variante entwickelt wird.

Interplay

Bereits auf dem Super Nintendo gefiel die rabiate Rundkurs-Raserei „Rock´n´Roll Racing“: Für die brandneue Mega-Drive-Adaption hat Interplay nicht nur frische Songs ausgearbeitet, sondern jede Menge Strecken addiert. 37 verschiedene Parcours auf sechs Planeten garantieren den Sega-Fans abwechslungsreiche Duelle um die Pole Position. Auseinandersetzungen ganz anderer Art haben die „Clayfighter“-Spieler hinter sich: Die Knetmasse-Parodie auf „Super Street Fighter“ & Co erscheint nicht nur als Mega-Drive-Adaption (auf 16 MBit und mit riesigen Kämpfer-Figuren), sondern wird für das Super Nintendo fortgesetzt. „Clayfighter 2: Judgment Clay“ führt den überdrehten Cartoon-Stil auf 24 MBit fort und beglückt die humorvolle Kundschaft mit neun hochmotivierten Gladiatoren, darunter das Häschen Hobby und der Banana-Man.

Exklusiv für Super Nintendo bastelt Interplay zur Zeit an dem Action-Adventure „Blackthorne“. In einer längst vergessenen Zeit kämpft der Spieler gegen das Böse, indem er die einzelnen Bestandteile des „Lightstone“ aufstöbert. Ihr seht das Geschehen von der Seite, rüstet Euren Kämpen mit Waffen aus und wandert durch vier große Welten, die allesamt von Oberschurke Salrac und seinen Vasallen kontrolliert werden. Last but not least bringt Interplay „Lord of the Rings“ (Umsetzung eines langatmigen Computerrollenspiels) und „Star Trek: Star Fleet Academy / The Bridge Simulator“.

JVC

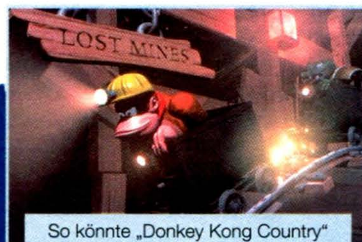
Über das heißeste Spiel von JVC haben wir schon auf den Seiten 10 und 11 ausführlich berichtet: „Super Indiana Jones“ unter der Regie von Factor 5. Kaum weniger begehrt dürfte der finale Teil der „Star Wars“-Trilogie für Nintendos 16-Bitter sein. Spielerisch ähnelt „Return of the Jedi“ den beiden Vorgängern. 19 teils frustrierend schwere Levels sind mit Glück und Geschick zu meistern. Ihr schlüpft u.a. in die Rolle von Prinzessin Leia, Chewbacca und Wicket, dem Ewok. 16 MBit versprechen ein grafisch ansprechendes und abwechslungsreiches Actionspektakel (Seitenansicht wechselt mit 3D-Szenen), das im Herbst auf den Markt kommt.

Mega-CD-Besitzer wurden von JVC besonders liebevoll gepflegt: Mit den Neo-Geo-Umsetzungen „Fatal Fury Special“ und „Samurai Shodown“ bekommt Segas neue „Eternal Champions“-CD heftige Konkurrenz. Die beiden grafisch beeindruckenden Beat´em-Ups sind den Originalen in allen Einzelheiten nachempfunden. „Samurai Shodown“ bietet im Gegensatz zur Modul-Variante fürs Mega Drive (erscheint über Takara) sogar die komplette Zoom-Palette. Die beiden Computerspielumsetzungen „Rebel Assault“ (3D-Flugaction mit groben Pixeln) und „Dungeon Master 2“ (prima Rollenspiel) werden in diesen Tagen ausgeliefert. Noch etwas Geduld müssen die Fans der überstrapazierten Roboter-Prügelei „Rise of the Robots“ haben. Das 24-MBit-Modul für Mega Drive sowie die CD-Fassung nehmen zwar Gestalt an, doch technische Probleme verschieben die Veröffentlichung Richtung Jahreswende.

Project Reality

Die 64-Bit-Kiste von Nintendo wurde getauft: Sie heißt ab sofort „Ultra 64“ und liegt weiterhin im Zeitplan. Noch dieses Jahr wird die Hardware in den Spielhallen zu bewundern sein, mindestens zwei Titel werden im Herbst ausgeliefert. „Killer Instinct“ ist ein nicht gerade unbrutales Prügelspiel, das mit seiner absolut lebensnahen Grafik kaum von Fernsehbildern zu unterscheiden ist. Als zweites Ultra-64-Spiel war mit „Cruisin´ USA“ ein Autorennen im Stil von Namcos „Ridge Racer“ und Segas „Daytona“ zu sehen. Auch wenn die Rennsimulation nur als Demo lief, wurde deutlich, daß zumindest die Arcade-Variante des Ultra 64 in der Lage ist, grafisch sensationelle Polygon-Spiele zu bewältigen. Inwiefern sich die Heimversion, die im Herbst 95 weltweit gleichzeitig für weniger als 250 US-Dollar (also unter 400 Mark) erscheinen soll, unterscheidet, konnte bis dato nicht geklärt werden.

Laut Nintendo will man bei der Lizenzvergabe wieder härtere Richtlinien einhalten: So erhalten zur Zeit nur First-Class-Entwickler, die Nintendo exklusive Spiele zusichern, das begehrte Papier. Als einer der ersten US-Firmen kündigt Acclaim mit „Turok: The Dinosaur Hunter“ (basiert auf einer Comic-Serie) einen Ultra-64-Titel an. Es gilt als sicher, daß Japan-Giganten wie Konami und Capcom ebenfalls an Ultra-64-Titeln arbeiten.



So könnte „Donkey Kong Country“ auf dem Project Realiyt (jetzt „Ultra 64“) aussehen. Es ist jedoch nicht sicher, ob das Spiel in dieser oder anderer Form für die 64-Bit-Konsole erscheinen wird.

MEGA CD

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
3 Ninjas kick back	Sony	Plattfrom-Action	3. Quartal
Adventures of Batman & Robin, The	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
BC Racers	Core	3D-Rennspiel	4. Quartal
Cadillac & Dinosaurs	Rocket Science	Adventure/Action	3. Quartal
Clue	Virgin	Brettspieladaption	3. Quartal
Corpse Killer	Digital Pictures	FMV-Zielkreuz-Action	November
Crime Patrol	American Laser Games	FMV-Zielkreuz-Action	4. Quartal
Dark Seed	Cyberdreams	Adventure	3. Quartal
Dark Seed 2	Cyberdreams	Adventure	1995
Demolition Man	Virgin	Plattform-Action	3. Quartal
Discworld	Psygnosis	Adventure	1995
Dungeon Master 2	JVC	Rollenspiel	July
Ecco 2: The Tides of Time	Sega	Action-Adventure	4. Quartal
ESPN Baseball tonight	Sony	Baseball	4. Quartal
ESPN National Hockey Night	Sony	Eishockey	4. Quartal
ESPN Speedworld	Sony	Stock-Car-Autorennen	4. Quartal
ESPN Sunday Night NFL	Sony	Football	4. Quartal
Eternal Champions	Sega	Beat´em-Up	4. Quartal
Exterminators, The	Sony	FMV-Action	3. Quartal
Fahrenheit	Sega	FMV-Action	4. Quartal
Fatal Fury Special	JVC	Beat´em-Up	4. Quartal
Flashback: The Quest for Identity	U.S. Gold	Jump'n'Run-Adventure	k.A.
Flying Nightmares	Domark/Time Warner	3D-Flugsimulator	September
Frankenstein	Sony	Action-Jump'n'Run	4. Quartal
Heimdall	JVC/Core	Action-Adventure	July
Hunters of Ralk	Cyberdreams	Rollenspiel	1995
I Have No Mouth...	Cyberdreams	Adventure	1995
Iron Helix	Spectrum Holobyte	3D-Adventure	3. Quartal
Lethal Enforcers 2	Konami	Zielkreuz-Action	4. Quartal
Links	Virgin	Golfsimulation	3. Quartal
Loadstar	Rocket Science	Interactive Movie	3. Quartal
Mad Dog 2: The Lost Gold	American Laser Games	FMV-Zielkreuz-Action	September
Mickey Mania	Sony	Jump'n'Run	3. Quartal
Midnight Raiders	Sega	FMV-Flugaction	4. Quartal
Myst	Sunsoft	Adventure	Dezember
NBA Hangtime 95	Sony	Basketball	4. Quartal
NBA Jam	Acclaim	Action-Basketball	3. Quartal
No Escape	Sony	Action	4. Quartal
Novastorm	Psygnosis	3D-Shoot 'em Up	3. Quartal
Panic!	Data East	Denkspiel	September
Power Rangers	Sega	Action	4. Quartal
Prime	Sony	Action	4. Quartal
Rebel Assault	JVC/LucasArts	3D-Flugaction	im Handel
Rise of the Robots	JVC/Mirage	Roboter-Beat´em-Up	3. Quartal
Samurai Shodown	JVC	Beat´em-Up	4. Quartal
Side Pocket	Data East	Billard	November
Slam City	Digital Pictures	FMV-Basketball	November
Snatcher	Konami	Cyber-Adventure	4. Quartal
Space Pirates	American Laser Games	FMV-Zielkreuz-Action	4. Quartal
Supreme Warrior	Digital Pictures	FMV-Beat´em-Up	November
Surgical Strike	Sega	Action	4. Quartal
Time Cop	JVC	Prügel-Action	3. Quartal
Total Carnage	THQ	Action	3. Quartal
Trivial Pursuit	Virgin	Gesellschaftsspiel	3. Quartal
Who shot Johnny Rock?	American Laser Games	FMV-Zielkreuz-Action	July
World Championship Rally	JVC	Off-Road-Autorennen	3. Quartal
World Cup Golf: Dorado Beach	U.S. Gold	Golf	k.A.
World Cup USA 94	U.S. Gold	Fußball	k.A.

Jeweils für Super Nintendo und Mega-CD sind „Time Cop" (Action-Geprügel im Jahr 2005) und „World Championship Rally" (3D-Sicht aus dem Cockpit) angekündigt. „Ghoul Patrol" wiederum, das zwei Spieler gegen eine Horde von Monster-Mutanten hetzt, gibt´s nur für Super Nintendo.

Koei

Koei ist in Japan und den USA für seine ernsthafte Geschichtsaufbereitung bekannt. Neben dem Zwei-Spieler-Weltkrieg „Operation Europe: Path to Victory 1939-1945" werden bis zum Jahreswechsel „Aerobiz Supersonic" (ihr seid der Präsident eines internationalen Flugunternehmens) und „New Horizons" erscheinen. Letzteres entführt Euch als Fortsetzung zum Seefahrer-Abenteuer „Uncharted Waters" an exotische Schauplätze des 16. Jahrhunderts. Nur für das Mega Drive ist „Liberty or Death" angekündigt, dafür freuen sich Super-Nintendo-Besitzer auf „Lord of Darkness", die Fortsetzung zu „Nobunaga's Ambition".

Konami

Gegenüber unserem Konami-Preview in der MAN!AC 6/94 wurde die Herbst-Palette mit einem Fußballspiel und einer neuen „Parodius"-Variante (beide für Super Nintendo) angereichert. „Animaniacs", das neue Mega-Drive-"Probotector" und „Sparkster" auf Super Nintendo und Mega Drive sehen allesamt sehr gut aus und werden von uns in einer der nächsten Ausgaben bereits getestet. Zu sehen waren auch das Action-Jump´n´Run „Batman – The animated Series" für Super NES sowie die neuen 16-Bit-Sportspiele mit den „Tiny Toons": Keine ernsthaften Sportsimulationen, sondern eine grafisch hübsche Ansammlung von verrückten Gaudi-Wettbewerben.

Ocean

Thema Nummer 1 waren die „Flintstones", Oceans Adaption des aktuellen Spielberg-Kinohits. Das neue Spiel des „Jurassic Park"-Entwicklerteams basiert auf Plattform-Gehüpfe, wurde jedoch mit diversen Puzzles aufgemöbelt. Super-Nintendo- wie Mega-Drive-Fans steuern Fred durch ein kunterbuntes, grafisch exzellentes Jump´n´Run, das mit acht MBit Modulspeicher auskommen muß. Der doppelte Speicherplatz wurde für „Addams Family Values" reserviert, in dem Ihr als Onkel Fester durch 14 Action-Adventure-Levels spaziert. Anders als beim Jump´n´Run-Erstling legten die Entwickler das Augenmerk auf knifflige Rätsel, die Fester mit Hilfe seiner Sippe löst.

Zeitreise-Enthusiaten freuen sich auf „Mighty Max": Ein elfjähriger Junge düst durch verschiedene Zeitzonen, um alle Bestandteile einer mächtigen Waffe zu finden, die als Gesamtkunstwerk ein unvorstellbares Zerstörungspotential birgt. Zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran, um Mighty Max und seine Kumpels bei ihrem Vorhaben zu unterstützen. Ihr besucht 50 Schauplätze und stellt Euch zum Abschluß des Spiels Skullmaster, dem absoluten Mega-Schurken. Nicht minder gefährliche Feinde treten in „The Shadow" auf, einer weiteren Kinofilm-Umsetzung. Hauptsächlich auf Action ausgelegt (der Shadow ist rein zufällig ein Kung-Fu-Meister), fordert das 16-MBit-Abenteuer auch strategische Entscheidungen, so daß wir etwas mehr als einen „Final Fight"-Clone erwarten können. Sind alle bisher erwähnten Ocean-Titel für beide 16-Bitter angekündigt, soll „Eek! the Cat" nur für Super Nintendo auf den Markt kommen. Sechs Levels Jump´n´Run-Allerlei gaben wenig Anlaß für Jubelarien; eher ein Spiel für Kids. Die Electronic-Arts-Spiele dagegen, für Super Nintendo europaweit im Ocean-Vertrieb, richten sich an ein deutlich älteres Publikum. Über „Syndicate" und „Theme Park", zwei brillante Computer-Strategiespiele, berichen wir ausführlich in der nächsten Ausgabe. „Madden 95",


Fast meint man, John Goodman alias Fred Feuerstein zu erkennen. Grafisch machen die „Flintstones" einen guten Eindruck. (SNES)



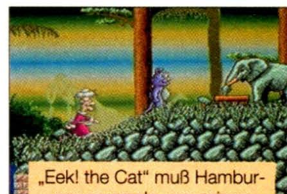
Voraussichtlich wird keine der bekannten Strategiesimulationen von Koei in Deutschland erscheinen



Die Mega-CD-Version von "Samurai Shodown" (von JVC) enthält sogar den Zoom-Modus des Neo-Geo-Originals


„Mighty Max" reist durch die Zeit, um die ultimative Superwaffe zusammenzubasteln (SNES)


Im Gegensatz zum hüpflastigen ersten Teil ist „Addams Family Values" als Action-Adventure angelegt (SNES)


„Eek! the Cat" muß Hamburger sammeln, um seinen Riesenappetit im Bonuslevel zu stillen. (SNES)

MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
3 Ninjas Kick Back	Sony	Plattform-Action	3. Quartal
Addams Family Values	Ocean	Action-Adventure	3. Quartal
Adventures of Batman & Robin, The	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Aero the Acro-Bat 2	Sunsoft	Jump'n'Run	November
Aerobiz Supersonic	Koei	Strategie	Dezember
Akira	T-HQ	Action	4. Quartal
Animaniacs	Konami	Jump'n'Run	4. Quartal
Baby Boom	Sega	k.A.	1995
Ballz!	PF Magic/Accolade	3D-Beat 'em Up	3. Quartal
Bass Masters Classic	THQ	Sportsimulation (Fischen)	4. Quartal
Boogerman	Interplay	Jump'n'Run	4. Quartal
BreakThru!	Spectrum Holobyte	Denkspiel/Geschicklichkeit	4. Quartal
Brett Hull Hockey 95	Accolade	Eishockey	October
Bubble & Squeak	Sunsoft	Jump'n'Run	erschienen
Bubsy 2	Accolade	Jump'n'Run	October
Clayfigter	Interplay	Beat'em-Up	3. Quartal
College Hoops	Time Warner	Sportspiel	4. Quartal
Commando Raid	Time Warner	3D-Action	November
Cybernauts: The Next Breed	Accolade	Roboter-Beat'em Up	4. Quartal
Death & Return of Superman	Sunsoft	Action	4. Quartal
Demolition Man	Virgin	Plattform-Action	3. Quartal
Dynamite Headdy	Sega/Treasure	Action	3. Quartal
Earthworm Jim	Playmates	Jump'n'Run	4. Quartal
Ecco 2: The Tides of Time	Sega	Action-Adventure	4. Quartal
ESPN Baseball tonight	Sony	Baseball	4. Quartal
ESPN National Hockey Night	Sony	Eishockey	4. Quartal
ESPN Speedworld	Sony	Stock-Car-Autorennen	4. Quartal
ESPN Sunday Night NFL	Sony	Football	4. Quartal
Exosquad	Playmates	Action	4. Quartal
Fireteam Rogue	Accolade	Action-Adventure	November
Flintstones Movie	Ocean	Jump'n'Run	4. Quartal
Flying Nightmares	Domark/Time Warner	3D-Flugsimulator	Oktober
Frankenstein	Sony	Action-Jump'n'Run	4. Quartal
Generations Lost	Time Warner	Ambient-Adventure	November
Great Circus Mystery, The	Capcom	Jump'n'Run	4. Quartal
Hardball '94	Accolade	Baseball	Juni
Hurricanes	US Gold	Fußball-Jump'n'Run	3. Quartal
Itchy & Scratchy	Acclaim	Jump'n'Run	3. Quartal
Izzy's Olympic Quest	US Gold	Jump'n'Run	k.A.
Jurassic Park Rampage	Sega	Action-Adventure	4. Quartal
Justice League	Sunsoft	Action	Dezember
Kawasaki Superbikes	Domark/Time Warner	Rennspiel	Oktober
Lawnmower Man	Time Warner	Action	October
Lemmings 2	Psygnosis	Denkspiel	3. Quartal
Liberty or Death	Koei	Strategie	August
Lion King, The	Virgin	Jump'n'Run	4. Quartal
Mask, The	T-HQ	Action-Prügelei	4. Quartal
Maximum Carnage	Acclaim	Action	3. Quartal
Mega Bomberman	Hudson	Action	4. Quartal
Mega Man: The Wily Wars	Capcom	Action-Jump'n'Run	4. Quartal
Mega Swiv	Time Warner	Shoot'em-Up	Oktober
Mickey Mania	Sony	Jump'n'Run	3. Quartal
Might & Magic 3	FCI	Rollenspiel	September
Mighty Max	Ocean	Jump'n'Run	3. Quartal
Monster Truck Wars	Acclaim	Autorennen	4. Quartal
Mortal Kombat 2	Acclaim	Beat'em-Up	September
NBA Jam Tournament	Acclaim	Action-Basketball	1995
New Horizons	Koei	Strategie	November
NFL 95	Sega	Football	4. Quartal
NFL Quaterback Club 95	Acclaim	Football	4. Quartal
NHL All-Star-Hockey	Sega	Eishockey	1995
Nigel Mansell's Indy Car Racing	Acclaim	3D-Autorennen	4. Quartal
Nuclear War	New World Computing	Strategiespiel-Satire	k.A.
Pagemeister, The	Fox Interactive	Action-Adventure	4. Quartal
Payne Stewart Pro Golf	Time Warner	Sportspiel	November
Pele 2: World Tournament Soccer	Accolade	Fußball	Juni
Phantasy Star 4	Sega	Rollenspiel	3. Quartal
Power Instinct	Atlus	Beat'em-Up	3. Quartal
Power Rangers	Sega	Action	4. Quartal
Probotector	Konami	Action	4. Quartal
Rise of the Robots	JVC/Mirage	Roboter-Beat'em-Up	3. Quartal
Rock'n'Roll Racing	Interplay/Virgin	Autorennen	4. Quartal
Samurai Shodown	Takara	Beat'em-Up	3. Quartal
Scooby Doo	Sunsoft	Action-Adventure	1995
Seaquest DSV	T-HQ	Action	4. Quartal
Shadow, The	Ocean	Action-Prügelei	4. Quartal
Shining Force 2	Sega	Strategie	4. Quartal
Skeleton Crew	Core	isometrische 3D-Action	4. Quartal
Slam Masters	Capcom	Wrestling	4. Quartal
Sparkster	Konami	Jump'n'Run	4. Quartal
Speed Racer: Challenge of Racer X	Accolade	Rennspiel	September
Star Trek: Deep Space Nine	Playmates	Adventure	4. Quartal
Stargate	Acclaim	Action	4. Quartal
Story of Thor	Sega	Action-Adventure	4. Quartal
Super Street Fighter 2	Capcom	Beat'em-Up	im Handel (USA)
Sylvester & Tweety	Tecmagik/Time Warner	Jump'n'Run	September
Taz in Escape from Mars	Sega	Jump'n'Run	3. Quartal
Tecmo Super Baseball	Tecmo	Sportsimulation	k.A.
Tick, The	Fox Interactive	Jump'n'Run	4. Quartal
Tiny Toons Sports	Konami	Sportspiel-Sammlung	4. Quartal
True Lies	Acclaim	Action	4. Quartal
Unnecessary Roughness	Accolade	Sportsimulation	Oktober
Viewpoint	Sammy	Ballerspiel	4. Quartal
Virtual Bart	Acclaim	Spielesammlung	3. Quartal
WCW-Superbrawl	FCI	Wrestling	Oktober
WWF Raw	Acclaim	Wrestling	3. Quartal
Yuyu Hakusho	Sega/Treasure	Beat'em-Up	4. Quartal
Zero the Kamikaze Squirrel	Sunsoft	Jump'n'Run	Oktober
Zero Tolerance	Accolade	3D-Action	Oktober

„NHL Hockey 95" und „NBA 95" bedürfen kaum eines Kommentars. Viel geändert wurde nicht, lediglich Detail-Korrekturen, Team-Updates und Liga-Modi sollen zum erneuten Modul-Kauf verleiten.



Kampf oder Krampf? „The Shadow" auf dem Super Nintendo konnte auf der CES noch nicht überzeugen.

Playmates

David Perry's „Earthworm Jim" bleibt auf Kurs: Unserem dreiseitigen Preview in der letzten Ausgabe ist kaum noch etwas anzufügen – bestenfalls die Bestätigung, daß David und seine Crew mit aberwitzigen Animationen und frischen Jump'n'Run-Ideen nicht gespart haben. Beide 16-Bit-Versionen offenbahrten liebevolle Kleinstarbeit.

Die beiden anderen Playmates-Titel, das Adventure „Star Trek: Deep Space Nine" (Commander Sisko rettet seinen Sohn und besucht dabei einen USS-Sternenkreuzer, den Planeten Bajor und das cardassianische Flagschiff) sowie das Action-Spektakel „Exosquad" kommen ebenfalls Ende des Jahres.

Psygnosis

Die Fortsetzung von "Lemmings", dem Tölpel-Spektakel mit Suchfaktor, ist eine Spur komplizierter und abwechslungsreicher als der erste Teil und annähernd so spannend. Ihr erlebt die Lemminge in 55 Berufen und Betätigungsfeldern, fliegend, springend und ballernd – insgesamt tummeln sich zwölf Clans in „Lemmings 2: The Tribes". Eine Version für das Mega Drive und Varianten für die Handhelds von Sega und Nintendo sind ebenfalls angekündigt. Beinahe zeitgleich wird voraussichtlich „Lemmings 3" fertiggestellt, das sich durch größere Spielfiguren und ein vereinfachtes Spielprinzip auszeichnet. Damit nicht nur Knuddel-Freaks zugreifen, werden den Lemmingen diesmal sogar Monster und Spielfiguren aus „Doom" und „Street Fighter" auf den Pelz rücken. Leider ist das PC-Spiel bislang weder für Nintendo-, noch für Sega-Konsolen angekündigt. Bis Weihnachten soll lediglich eine 3DO-Variante erscheinen.



Das humorvolle Grafikadventure "Discworld" wird für das Mega CD erscheinen. Hier ein Bild der PC-Version.

Exklusiv für das Mega CD wird wiederum das Tekno-Ballerspiels „Novastorm" erscheinen, das bislang als „Scavenger 4" nur in Japan ausgeliefert wurde. Im Vergleich zur Ur-Version (siehe MAN!AC 7/94) müssen Mega-CD-Besitzer leichte Einbußen bei der atemberaubenden 3D-Grafik hinnehmen, das pflegeleichte

DONKEY KONG™

Das erste Super Game Boy™ Spiel einer neuen Game Boy™ Spiele-Generation:

Neu und exklusiv von Nintendo®

Ob schwarz-weiß auf dem Game Boy™ oder in Farbe ab September auf dem Super Game Boy™ - Donkey Kong™ ist ein echtes Super Spiel!

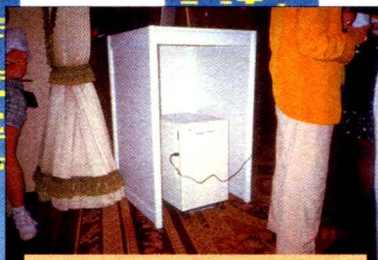
Donkey Kong, der erste und einer der erbittertesten Gegner von Mario, ist wieder da. Dieses Super Game Boy™ Spiel beginnt wie der Klassiker - das Spielhallen-Original -, bringt dann aber jede Menge neuer Levels und Features. Und mit dem Super Game Boy™ wird dieses Donkey Kong™ Spiel einfach zum Riesen-Spiel-Spaß - besonders in Farbe und in voller TV-Bildschirmgröße mit bis zu 256 Farben und vielen neuen Spiel-Features.



Nintendo®



Neu auf dem Mega CD: Japaner kennen Psygnosis' Tekno-Ballerei "Novastorm" bereits als "Scavenger 4"



In dem weißen Kasten verbirgt sich ein Entwicklungssystem für das Mega 32X...



...auf dem u.a. frühe Versionen von "Virtua Racing Deluxe" und "Star Wars Arcade" (im Bild) liefen.

MEGA DRIVE 32X

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
Alien Trilogy	Acclaim	Action-Adventure	1995
College Basketball	Sega	Basketball	1995
Cyber Brawl	Sega	k.A.	1995
Doom	Sega	3D-Labyrinth-Action	November
Fahreinheit (CD)	Sega	FMV-Action	November
Golf Magazine's 36 Great Holes	Sega	Golf	1995
Metal Head	Sega	3D-Roboter-Action	1995
Midnight Raiders (CD)	Sega	FMV-Flugaction	1995
Mortal Kombat 2	Acclaim	Beat'em-Up	1995
NBA Jam Tournament	Acclaim	Action-Basketball	1995
Star Wars Arcade	Sega	3D-Weltraum-Action	November
Stellar Assault/ Bullet Fighters	Sega	3D-Ballerspiel	1995
Super Afterburner	Sega	3D-Flugaction	November
Super Motocross	Sega	Motorradrennen	November
Super Space Harrier	Sega	3D-Action	1995
Surgical Strike (CD)	Sega	k.A.	1995
Tempo	Sega	Jump'n'Run	1995
Virtua Racing Deluxe	Sega	Rennspiel	November
Wirehead (CD)	Sega	k.A.	1995

Spielprinzip und der packende Soundtrack bleiben jedoch unverändert. Vom PC auf das Mega CD wird auch „Discworld" konvertiert, ein neues Grafikadventure, das auf den humoristischen „Scheibenwelt"-Romanen von Terry Pratchett basiert.

Am Rande ein kleiner Nachtrag für Videospiel-Historiker: Hinter dem blutigen Polygon-Adventure „Ecstatica" (zur Zeit nur für PCs angekündigt) verbirgt sich ein gewisser Andrew Spencer als Programmierer – der selbe Mann, der vor zehn Jahren das C-64-Modul „International Soccer" entwickelte!

SEGA

Der japanische Sonic-Erfinder machte seine Drohung war und blieb der CES fern – nur ein kleines Büro im Untergeschoß des Messe-Gebäudes wurde zur Präsentation genutzt. Abgesehen vom Mega 32X (nähere Infos dazu im Kasten) wurden von Sega nur wenige 16-Bit-Neuheiten angekündigt. Brandneue Jump'n'Runs rund um „Batman" und Looney Tunes „Taz" waren ebenso in einer Vorversion zu sehen wie die Hit-Updates „Ecco 2: The Tides of Time" und „Jurassic Park Rampage". Delphin Ecco und seine neue Freundin Trellia nehmen erneut den Kampf gegen Vortex auf. 25 „normale" Level sowie fünf 3D-Sequenzen stehen den Tierschützern bevor.

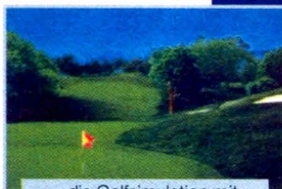
Action-Freaks, die die Qualitäten von „Gunstar Heroes" zu schätzen wußten, fiebern dem neuen Treasure-Titel entgegen. Technisch brillant inszeniert, zieht „Dynamite Headdy" im Fight mit Dark Demon alle Register seines Könnens. Als Hauptwaffe dienen ihm sein Haupt: Headdy setzt im Lauf des Jump'n'Runs auf 15 verschiedene Köpfe, die jeweils unterschiedliche Features aufweisen.

Wer auf gemütlichere Joypad-Vergnügungen steht, findet mit den englischen Versionen von „Phantasy Star 4" und „Shining Force 2" die passenden Module, Mega-CD-Besitzer dürfen die US-Version des ulti-

MEGA DRIVE 32X



Die ersten Spiele für das 32X: Das Grafikabenteuer "Shadow of Atlantis"...



...die Golfsimulation mit dem US-Titel "Golf Magazine's 36 Great Hole"...



...und ein neues Geschicklichkeits-Adventure um den Delphin "Ecco".

Bereits am Vorabend zur CES erläuterten Tom Kalinske, Präsident von Sega of America, seine Marktstrategie in den noblen Räumen des Ritz Carlton Hotels. Dem Blick zurück (demzufolge Sega für den gestiegenen Videospielumsatz des Vorjahres verantwortlich war) und einer Bemerkung zum angelaufenen „Sega Channel"-Projekt („It's going grrreat!"), folgte der Ausblick auf Mega 32X (ehamals "Mars") und Sega Saturn. Das Mega 32X wird getreu der Regel, daß sich Unterhaltungselektronik ab einem Preis von 500 Mark auf dem Massenmarkt nicht durchsetzt, für 150 US-Dollar in den Handel kommen. Wie bereits berichtet, läuft das Mega 32X nur in Verbindung mit dem Mega Drive und wird definitiv auch das herkömmliche Mega CD unterstützen. Zum US-Start im Herbst erscheint folglich auch das erste 32-Bit-CD-Spiel aus dem Hause Sega, der Feuerwehr-Interactive-Movie „Fahrenheit", der zusammen mit der 16-Bit-Variante in einer Verpackung



Das Design steht: Der Mega-32X-Adaper wird in den Modulschacht des Mega Drive gestöpselt.

ausgeliefert wird. Als Modul-Spiele sind für das Mega 32X eine Umsetzung des neuen „Star Wars"-Spielautomaten, „Virtua Racing Deluxe" sowie moderne Versionen der Klassiker „Afterburner" und „Space Harrier" angekündigt. Auch die Covers zur Mega-32X-Version des PC-Schockers „Doom" und des Rennspiels „Super Motocross" waren bereits ausgestellt. Glaubt man den Aussagen eines amerikanischen Sega-Angestellten, ist „Doom" bereits fertig, wenn Ihr diese Zeilen lest. Das Mega 32X war auf der Veranstaltung nur als Entwicklungssystem in einem neutralen Gehäuse von der Größe eines Nachttisches präsent. Als Demo wurde eine Version des Polygon-Spektakels „Star Wars" gezeigt – bekommen die Programmierer das Grafik-Ruckeln und die Ladezeiten in den Griff, wird es ein laserhaltiges 3D-Actionspiel ganz im Sinne des „Krieg der Sterne"-Erfinders George Lucas. Auf Video fuhr außerdem „Virtua Racing Deluxe" seine Runden, das im derzeitigen Stadium optisch zwischen der Mega-Drive-Version und dem Automaten-Original liegt und inhaltliche Verbesserungen zur 16-Bit-Variante enthält. Leider lassen sich die Mega-32X-Module nicht auf dem Saturn verwenden, einen Adapter wird es auch nicht geben. Das Mega 32X besitzt zwar die beiden 32-Bit-Hauptprozessoren des Saturn, aber keinen der Video-Chips. So werden wir die 32.000 möglichen Farben wohl kaum in Aktion erleben – wird berechnete Grafik verwendet, müßt Ihr Euch meist mit 256 Farben zufrieden geben.

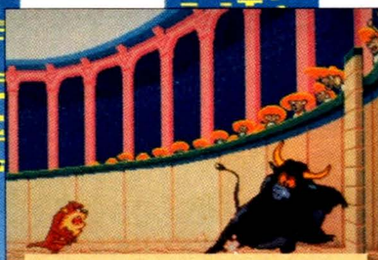


Eine weitere Optik aus dem "Coming soon"-Adventure "Shadow of Atlantis"



Der Saturn erscheint im Dezember in Japan, 1995 auch in Europa und USA


Auf der Suche nach der Freundin: Aero besteht sein zweites Jump'n'Run-Abenteuer.


Sega beschert den Mega-Drive-Besitzern neue Abenteuer mit "Taz", dem gefräßigen Beißer der "Looney Tunes".


Neben einer "Aero"-Fortsetzung präsentierte Sunsoft ein Spiel um den Ex-Bösewicht "Zero the Kamikaze Squirrel".

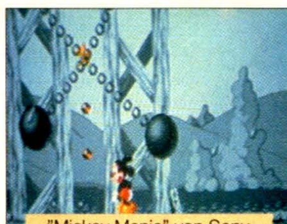


Über Spectrum Holobyte erscheint das Action-Adventure "Spike McFang" des Tetris-Erfinders Bullet Proof.

mativen Rennspiels „Formula 1 Championship" (siehe Test in MAN!AC 7/94: „Heavenly Symphony") und das Prügelspiel-Update „Eternal Champions" (u.a. mit den neuen Kämpfern Pharao und Pirate Woman) erwarten. Als Silberscheibe erscheinen weiterhin die Genre-Mischung „Midnight Raiders" sowie „Fahreinheit", das tatkräftige Feuerwehrmänner in den FMV-Mittelpunkt stellt. Geheimprojekt für Weihnachten: "Sonic & Knuckles".

Sony




"Mickey Mania" von Sony blickt auf die Meilensteine der Mickey-Historie zurück

Zwei Spiele stachen aus der breit gefächerten Modul- und CD-Palette von Sony hervor: Einerseits gefiel uns die Adaption des Kinofilms „3 Ninjas kick back": Ihr wählt einen der drei Helden und erlebt ein actionreiches Jump´n´Run, das in einigen Szenen an „Skyblazer" erinnert. Auf der Suche nach Großvater Mori steuert Ihr den Auserwählten durch spannend designte Hüpfszenarien, löst kleinere Puzzles und freut Euch über die ausgezeichnete Spielbarkeit. Die Mega-CD-Variante wird mit rassigen 3-D-Levels wie Skateboarding oder Drachenfliegen aufgestockt.

Zum Thema Grafik-Overkill fällt uns Sonys zweites Highlight ein: „Mickey Mania". Die Co-Produktion von Sony (Programmierung, Spieldesign) und Disney (Grafik) bezaubert mit Animationen und Hintergrundoptiken in „Aladdin"-Qualität. Ihr begleitet Mickey auf seinen ersten Cartoon-Abenteuern, erlebt ihn als „Steamboat Willie" und in „Prince and the Pauper". Jede der sechs Epsioden steht für einen Meilenstein in Mickeys Film-Karriere. Dementsprechend beginnt das Jump´n´Run im nostaglischen Graustufen-Look, um sich zu einem der grafisch imposantesten 16-Bit-Spiele hochzuarbeiten.

Darüberhinaus präsentierte Sony eine Handvoll ESPN-Sportsimulationen. Die vom gleichnamigen US-Sportsender lizensierten Titel „ESPN Baseball tonight", „ESPN Sunday Night NFL", „ESPN National Hockey Night", „ESPN Speedworld" und „NBA Hangtime 95" warten selbstverständlich mit Kommentaren der Star-Reporter und speziellem Live-Video-Material auf. Gegen diese High-Tech-Produktionen mutet die 08/15-Filmumsetzung „Frankenstein" (in den USA feiern Film und Spiel gleichzeitig im November Premiere) wie ein Relikt aus verdrängten „Cliffhanger"-Tagen an.

Exklusiv für Mega CD: Während in "The Exterminators" die Jagd nach mutierten Käfern auf Live-Video-Optiken basiert, kommt „Prime" nach dem gleichnamigen Marvel-Comic-Helden. Horizontal scrollende Prügel-Szenarien wechseln mit Flugszenen: Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Sony Playstation

Mittlerweile haben sich die meisten Entwickler von den sensationellen Fähigkeiten der Sony 32-Bit-Konsole überzeugen können. Einstimmiges Urteil: Dramatisch leistungsfähiger als 3DO, Jaguar und Mega 32X. Die Hardware ist fertig und erscheint in Japan pünktlich im Dezember, US- und Europa-Veröffentlichungen folgen im Lauf des Jahres ´95. Angesichts der Demos, in denen beispielsweise ein Dinosaurier in „Jurassic Park"-Qualität (aus dem Film, nicht Spiel) in Echtzeit bewegt wurde, war die Euphorie teils so enorm, daß kurzfristig Entwicklungen für andere Systeme zugunsten von Playstation-Spielen zurückgestellt wurden.

Zum Japan-Start erwarten wir nicht nur eine Handvoll Sony-Entwicklungen, auch Konami- und Capcom-Titel sollten rechtzeitig fertig werden. Allein Konami hat fünf Teams für die Playstation abgestellt. Als erstes kommt ein neues „Parodius" in den Handel, gefolgt von einer Baseball-Simulation und einem frischen „Castlevania"-Update. Namcos „Starblade" und „Ridge Racer" sind ebenso in der Pipeline wie Tengens „Race Drivin´".

Die Konsole mißt rund 20 x 25 Zentimeter und ist somit deutlich kleiner als das 3DO. Aus Kostengründer werden die CDs via Toplader eingelegt.

Das Joypad für die Playstation ist wie ein „H" geformt und stellt gleich zwölf Knöpfe zur Verfügung. Die Konsole bietet zwei Joypad-Anschlüsse, mehrere Video- und Audio-Ausgänge (inklsuiv RGB) sowie serielle und parallele Schnittstellen für aufwendiges Zubehör und zur Vernetzung von einer Handvoll Playstations. Weiterhin lassen sich zwei RAM-Cards einschieben, auf denen Daten zu speichern sind. Kosten dürfte die Double-Speed-CD-Konsole unter 50.000 Yen (rund 800 Mark).

Spectrum Holobyte

Unter dem schützenden Dach von Spectrum Holobyte versammelten sich auch die Labels Bullet Proof (Erfinder von „Tetris") und Microprose. Letzteres hatte für den Konsolen-Freund Sid Meiers „Civilization" im Gepäck, ein Strategie-Ausflug durch 5000 Jahre Menschheitsgeschichte. Sehr komplex, aber trotzdem kinderleicht zu spielen – ein Meisterwerk, dem man das Alter des PC-Vorbildes nicht anmerkt. Bullet Proof zeigte neben der Super-Nintendo-Umsetzung des englischen Computer-Rollenspiels „Obitus" (gähn) das japanische „The Twisted Tale of Spike McFang". Spike ist gleichzeitig Vampir und Zauberlehrling – eine vielversprechende Mischung, mit der sich BPS an alle "Zelda"-Fans richtet.

Das größte Angebot an Neuheiten hatte Spectrum Holobyte selbst zu bieten: Als Herausgeber einer neuen Denkspiel-Reihe empfiehlt Euch der „Tetris"-Erfinder Alexey Pajitnov die japanische Ziegelstein-Tüftelei „Breakthru", die zum Jahreswechsel für alle Systeme erscheint. „Wildsnake" wurde von Pajitnovs Landsmann Eugene Sotnikov entwickelt, kann eine gewisse Ähnlichkeit zu „Tetris" nicht leugnen und enthält einen Zwei-Spieler-Modus. Exklusiv für das Super Nintendo entsteht „Michael Andretti's Indy Car Challenge". Mega-CD-Besitzer erwartet mit „Iron Helix" ein echter Leckerbissen: Die Umsetzung des populären Macintosh-Titels entführt Euch in ein Geisterraumschiff. Die Mannschaft ist verschwunden und Ihr müßt herausfinden, was geschehen ist.

Sunsoft

Sunsoft, einer der größten Videospielhersteller der Welt, setzt auch in Zukunft auf Zeichentrickhelden aus dem rennomiertem Hause Warner Bros: Nach „Bugs Bunny" und „Daffy Duck" gibt nächstes Jahr die mexanische Turbo-Maus „Speedy Gonzales" Gas. Nach der erfolgreich bestandenen Game-Boy-Mission wird Speedy in ihrem „Los Gatos Banditos"-Abenteuer in 16 Levels gefangene Artgenossen befreien. Die Wundermaus verläßt sich dabei auf die Wirkung von Tabasco, mit dessen Hilfe sie Feuer speien, Objekte verbrennen und Rauchwolken erzeugen kann, auf denen Speedy davonschwebt. Etwas früher toben die Looney Tunes durch ein 16-Bit-Basketball-Spiel, das bislang ebenfalls nur für das Super Nintendo angekündigt ist: Knapp ein Dutzend beliebter Warner-Stars werden von ein bis vier Spielern über den Aspahlt gesteuert, wobei jeder Held auf individuelle Fähigkeiten und Cartoon-Geheimwaffen zurückgreifen kann.

JAGUAR

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
Air Car Wars	Midnight Software	k.A.	1995
Alien vs Predator	Atari	3D-Action	4. Quartal
Arena Football	V-Real	Football	1995
Barkley: Shut up and jam	Accolade	Basketball	1995
Battlewheels	Beyond Games	Auto-Action	1995
Battlezone 2000	Atari	3D-Panzer-Action	1995
Bios Fear	ASG	k.A.	1995
Blue Lightning	Atari	3D-Flugaction	1995
Bret Hull Hockey	Accolade	Eishockey	1995
Brutal Sports Football	Telegames	Football	4. Quartal
Bubsy	Accolade	Jump'n'Run	4. Quartal
Checkered Flag	Atari	Autorennen	4. Quartal
Club Drive	Atari	Autorennen	4. Quartal
Dom	Id Software	3D-Labyrinth-Action	4. Quartal
Double Dragon 5	Williams	Action-Prügelei	1995
Dragon´s Lair	Readysoft	Reaktionstest	1995
Dungeon Depths	Midnight Software	Rollenspiel	1995
Flashback	U.S. Gold	Action-Adventure	1995
Hardball 3	Accolade	Baseball	1995
Hosenose and Booger	ASG	k.A.	1995
Kasumi Ninja	Atari	Beat'em-Up	4. Quartal
Legend of the Undead	Rebellion/Atari	3D-Rollenspiel	1995
Pinball Fantasies	21st Century	Flipper	4. Quartal
Rayman	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Rise of the Robots	Time Warner	Roboter-Beat'em-Up	1995
Robinson´s Requiem	Silmarils	Action-Adventure	1995
Syndicate	Ocean	Strategie	1995
Theme Park	Ocean	Strategie	1995
Ultimate Brain Games	Telegames	Strategie	1995
Ultra Vortex	Beyond Games	Beat'em-Up	1995
Wolfenstein 3D	Id Software	3D-Action	3. Quartal
Zool	Gremlin	Jump'n'Run	4. Quartal

Atari Jaguar


Das beste Jump'n Run für das Jaguar kommt aus Frankreich: Ubisofts "Rayman"

Großangriff der Vorabversionen am Atari-Stand: Zumindest zwei Dutzend der knapp 200 eingetragenen Lizennehmer haben sich mittlerweile aufgerafft und zaghafte Programmierversuche auf dem 64-Bitter unternommen.

Geglückt ist der Port-Over des Anti-Nazi-Schockers „Wolfenstein 3D" (in Deutschland natürlich verboten - schließlich werden dabei Insignien des dritten Reiches in den Schmutz gezogen), bei dem sich amerikanische und englische Jaguar-Besitzer durch eine flüssig scrollende 3D-Festung ballern. Der Wolfenstein-Nachfolger „Doom" ließ sich auf dem Atari-Stand ebenfalls blicken, war jedoch von der Fertigstellung noch weit entfernt. Er enthielt keine Monster und nur eine mickrig gezeichnete Pistole anstatt des digitalisierten Waffenarsenals des PC-Vorbildes. Zumindest scheinen die Entwickler von Id eine 1:1-Umsetzung zu planen - nach einem Rundgang im ersten Level konnte der MAN!AC-Redakteur keine Unterschiede in der Architektur und im Fallen-Arrangement entdecken. Ebenfalls für Splatter-Freunde interessant ist der „Mortal Kombat"-Clone „Kasumi Ninja", der mit stattlichen Kämpfern und literweise Blut aufwartet. Angesichts der blitzschnellen Atari-Hardware spielte sich die Prügelei jedoch noch etwas behäbig - vielleicht ändert sich's noch bis zur Fertigstellung. Zumindest war das Beat'em-Up im Gegensatz zu seinen Konkurrenten „Ultra Vortex" (Beyond) und „Double Dragon 5" (Williams) schon spielbar. Auch Telegames Fantasy-Gekeile „Brutal Football Deluxe" lockte bereits ein paar sadistische Sportfreunde ans Joypad - elf Monster-Teams lassen hier den Football fliegen und die Köpfe rollen. Wer Gewalt gänzlich ablehnt, wird mit putzigen Hüpfspielen versorgt: Accolades „Bubsy" gab auf der CES ebenso sein Stelldichein wie die englische Ninja-Ameise „Zool". Während diese beiden Jump'n'Run-Stars auf dem Jaguar nur geringfügig besser aussahen als auf Super Nintendo oder Mega Drive, konnte der Videospiel-Debütant „Rayman" durch grandiose Grafik und lockere Animationen überzeugen. Optisch wirkt „Rayman" mit mehreren tausend Farben tatsächlich wie ein Spiel der nächsten Generation - ob das Jump'n'Run aus französischer Herstellung auch spielerisch neue Wege geht, wissen wir spätestens zum Jahreswechsel.

Atari selbst wird nach „Tempest 2000" weitere Klassiker recyceln: Die 3D-Schlacht „Battlezone" läßt Euch im Science-Fiction-Panzer durch Texture-Map-Gebirge rumpeln, das lang überfällige „Redline Driving" (ehemals „Checkered Flag 2") soll als Polygon-Raserei die Konkurrenten „Virtua Racing" und „Stunt Race FX" von der Piste scheuchen. „Blue Lightning" ist die Aufarbeitung eines Flieger-Spiels für Ataris glückloses Lynx-Handheld; bereits spielbar, jedoch noch weit von der Serienreife entfernt. Dafür wird das grafisch interessante Science-Fiction-Kampfspiel „Alien vs. Predator" in diesen Tagen fertiggestellt und noch im Sommer ausgeliefert. Im Gegensatz zu den detailreichen 3D-Gewölben dieser Comic-Umsetzung setzt Atari bei „Club Drive", dem zweiten Fahrsimulator für den Jaguar, auf unverkleidete Polygone. Lediglich der Himmel und die Landschaftsmerkmale am Horizont werden als Bitmap-Textur eingeblendet. Die In-House-Produktion erinnert an Ataris „Hard Drivin'"-Automaten, arbeitet im Zwei-Spieler-Modus aber mit einem Split-Screen. Vier Welten - vom Wilden Westen bis zu einer Zukunfts-Landschaft, scrollen unter Euren Breitreifen.

Für 199 US-Dollar kommt der CD-ROM-Aufsatz in den Handel. Das Double-Spin-Laufwerk (Übertragungsrate 352 KByte/sec) enthält einen zweiten Modulschacht, sodaß sich die CD-Programme theoretisch mit schnellem ROM-Speicher kombinieren lassen. Erste CD-Spiele waren noch nicht ausgestellt.


Tausende von Farben und schnelles Scolling zeichnen "Rayman" aus.

Ein ominöses Chaos Mappin System sorgt in einem anderen Warner-Spiel für Abwechslung: Jedesmal wenn Ihr Euch auf „Porky Pig's Haunted Holyday" begebt, werden die sechs Welten anders dargestellt: Mal regnet's, mal weht Euch ein Schneesturm ins Gesicht. Auch die Hintergrundmusik und das Arrangement der Hindernisse und geheimen Extras ändert sich von Spiel zu Spiel. Das Spuk-Jump'n'Run ist bislang nur für das Super Nintendo angekündigt. In drei verschiedenen Cartoon-Episoden, die unter „Sylvester & Tweety" (ebenfalls Super Nintendo) zusammengefaßt sind, versucht der Spieler, als gefräßiger Kater den kleinen Vogel Tweety in die Krallen zu bekommen. Außerdem angekündigt ist „Acme Animation Factory", ein buntes Mal-, Musik und Animationsprogramm für Videospiel-Kids. Sowohl für Nintendo, als auch für das Sega Mega Drive sind die Umsetzung des Hanny-Barbera-Abenteuers „Scooby Doo" und zwei Spiele um Comichelden aus dem Hause DC angekündigt. Das langerwartete und mit viel Vorschußlorbeeren bedachte „Death & Return of Superman" dürfte bereits startklar sein, wenn Ihr diese Zeilen lest. Noch fleißig entwickelt wird hingegen an den Action-Abenteuern der Gerechtigkeitsliga: In „Legends of the Justice League Taks Force" tummeln sich unter anderem Supeman, Batman und der Grüne Pfeil. Je nach gewähltem Charakter startet Ihr in einer anderen Welt und werdet von bösartigen Doppelgängern der Superhelden zum Kampf auf Leben und Tod gefordert.


Comics & Zeichentrick von Sunsoft...



..."Death & Return of Superman" (oben), "Scooby Doo"...



...und das prügellastige "Justice League".

Mit „Aero the Acrobat 2" und „Zero the Kamikaze Squirrel" veröffentlicht Sunsoft gleich zwei 16-MBit-Nachfolger zu einem der erfolgreichen Jump´n´Runs der Saison: Während Ihr in letzterem den Aero-Gegenspieler Zero steuert, der sich vom Bösewicht zum Kämpfer für das Gute gewandelt hat, knöpft sich „Aero 2" die Kidnapper seiner aparten Freundin Aerial vor und weis sich u.a. mit einem zerstörerischen Drop Drill zu helfen.

Als Schmankerl für die ansonsten vernachlässigten Mega-CD-Freunde versprach Sunsoft in Chicago eine Umsetzung des Grafik-Adventures „Myst", das bislang Macintosh- und PC-Besitzer mit zauberhafter Grafik und atmosphärischen Sounds in eine rätselhafte Welt entführte. „Myst" soll noch vor dem Jahreswechsel erscheinen, Modul-Umsetzungen sind aufgrund der aufwendigen Grafik nicht möglich.

3DO


„Links" für Mega-CD wurde von Papyrus entwickelt, die Macher der tollen 3D-Rennsimulation „Indycar Racing" (PC)

Neue Hardware & viele Spiele: Die 3DO-Anbieter blicken nach erfolgreichem Japan-Start wieder optimistisch in die Zukunft. Knapp 40 aktuelle Spiele-CDs wurden auf der CES präsentiert.

U.S. Gold

Zugkräftiger als das Kicker-Jump'n'Run "Hurricans" (Test folgt in Kürze) ist "Izzy", offizielles Maskottchen der Sommer-Olympiade in Atlanta und Held des Knuddel-Jump'n' Runs „Izzy's Olympic Quest". Der blaue Knirps wohnt in einem Paradies innerhalb der olympischen Fackel und möchte gerne an den Wettkämpfen teilnehmen. Doch davor muß er fünf Welten durchqueren, von denen jede einen olympischen Ring repräsentiert. Daneben verläßt sich U.S. Gold auf überarbeitete CD-Versionen bewährter Bestseller. So wird die Mega-CD-Variante von „World Cup Soccer" um einen Soundtrack der deutschen Rock-Opas Scorpions bereichert.

Setzt die 3DO-Version von "Demolition Man" auf Zielkreuz-Action, mutierten die 16-Adaptionen zu Actionspielen à la "Terminator".

Virgin

Kaum ist „Jungle Book" in den Software-Shops zu haben, feiert Virgin schon das nächste Disney-Spiel. „The Lion King", gerade mit phänomenalem Erfolg in den US-Kinos angelaufen, wird Ende des Jahres für die 16-Bitter erscheinen. Im Vergleich zu „Aladdin" und „Jungle Book" setzt zwar auch „The Lion King" auf das Jump'n'Run-Rezept, doch wird die Entwicklung des Titellöwen im Spiel dukumentiert. Als putziges Kätzchen schwingt sich Simba elegant durch den Busch (von den Disney-Zeichnern brillant animiert), später zeigt der erwachsene Simba im Zweikampf seine Tatzen.

Im Gegensatz zur 3DO-Version von "Demolition Man", die den American-Laser-Spielen ähnelt, erinnern die 16-Bit-Modulvarianten an das scrollende Actionspiel „Terminator". Zehn bleihaltige Levels sind rauchenden Colts abzugrasen. Exklusiv für Mega CD gibt´s noch die Umsetzung des besten Computergolfspiels "Links".








Mit der Umsetzung von „Lion King" wurden die „Young Merlin"-Macher Westwood Studios beauftragt: Das neue Disney-Spiel scheint den Status eines „Und sonst nix"-Jump'n'Runs abzustreifen.

Wer sich zum Thema 3DO informieren wollte, marschierte in das CES-Ost-Gebäude, wo Trip Hawkins Firma zwischen Kabelanbietern und TV-Herstellern die Neuheiten präsentierte. Auf dem gewaltigen, rot-gelb-blau-beflaggten Stand hatten nicht nur Software-Hersteller (u.a. Crystal Dynamics, Electronic Arts und Panasonic Japan), sondern auch zwei neue Hardware-Lizenznehmer ihren Platz gefunden. Neben dem Sanyo-3DO, das nach einer ersten Absage nun doch erscheint, waren auch ein halbes Dutzend kompatible Geräte der Samsung-Tochter Goldstar aufgebaut - schlechte Karten für Commodore-Fans, die gehofft hatten, die koreanische Firma würde die glücklose CD 32-Konsole wiederbeleben.

Die 3DO-Interessierten erwartete mehr Original-Software als sie sich erhofft hatten und eine angenehme Überraschung in Form der pixelgenauen SNK-Umsetzung „Samurai Shodown". Prügelfans erhalten mit dieser Automaten-Konvertierung das beste Preis-Leistungsverhältnis, denn die 3DO-Version ist halb so teuer wie das Neo-Geo-Original und deutlich besser als die Nintendo-Version. Selbst das ultra-blutige „Way of the Warrior" wirkt gegenüber dem Crystal-Dynamics-Prügler technisch bescheiden. Trotzdem sollten sich Beat'em-Up-Fans Universals „Mortal Kombat"-Clone mit Zoom-Feature und Riesenspielfiguren einmal ansehen. Crystal Dynamics „Orion Off Road" wurde inzwischen in „Off Road Interceptor" umbetitelt und macht in der nahezu fertiggestellten CES-Variante einn hervorragenden Eindruck. Ihr brettert mit einem bulligen Zukunfts-Jeep durch fremde Welten - auf Wunsch auch via Split-Screen gegen einen menschlichen Mitspieler. Doch Crystal Dynamics hatte noch mehr 3DO-Hits auf Lager: Als „Gex" lief der erste Jump'n'Run-Held für die neue Konsole über den Bildschirm, ein sympathisches Reptil mit über 400 Silicon-Graphics-gerenderten Animationsphasen und der Stimme des US-TV-Stars Dana Gould. Neben „Donkey Kong Country" und „Rayman" für das Jaguar war „Gex" das schönste und farbenfrohste Hüpfspiel der Messe - vielleicht haucht die neue Konsolengeneration dem angestaubten Genre neues Leben ein.

„Star Control 2", die Fortsetzung eines kurzweiligen PC-Strategiespiels, wird ebenso über Crystal Dynamics erscheinen wie PF Magics „PaTaank" eine rasante Mischung aus 3D-Rennspiel und Zukunftsflipper. Neben den spielbaren Versionen dieser Titel hatte das englische Softwarehaus Elite ihr „Virtuoso" installiert, ein „Doom"-Clone mit langhaarigem Rocksänger als schwerbewaffneten Titelhelden. Nahezu fertiggestellt waren die 3DO-Spiele von Electronic Arts, die wir Euch bereits in MAN!AC 6/94 präsentierten. Unser Anspieltip: „FIFA Soccer", das seine Sega- und Nintendo-Geschwister grafisch um Längen


Überraschung für Prügelfreunde: Das fantastische 3DO-"Samurai Shodwon" war bereits spielbar.

Diese skurrilen Gestalten laufen Euch im japanischen 3DO-Rollenspiel "Guardian War" über den Weg.

Wie Nintendos "Donkey Kong" ist auch "Gexx" ein Videospieleheld aus dem Grafik-Computer

Der 3D-Flipper "Pataank" stammt von PF Magic, den Konstrukteuren des Sega-Modems "The Edge 16.

Fast fertig und super-gut: Die interstellare 3D-Ralley "Off World Interceptor" von Crystal Dynamics.

Vom PC auf das 3DO: "Star Control 2" ist ein Science-Fiction-Strategiespiel mit massenhaft Außerirdischen.

Der Deutschland-Start des 3DO rückt in greifbare Nähe. So wird die Hamburger Firma Vidis wahrscheinlich den Vertrieb der Konsole im Bereich "Spielzeugfachhandel" übernehmen.

übertrifft. „Theme Park“, ein Großprojekt der „Populous“-Erfinder, stellen wir Euch in der nächsten MAN!AC vor.

Interplay hat sein Polygon-Abenteuer „Alone in the Dark“ auf CD umgesetzt und werkelt gleichzeitig am Original-Titel „Kingdom: The Far Reaches“, einem kinderleicht zu steuernden Fantasy-Rollenspiel mit animierten Zwischensequenzen. Ebenfalls exklusiv für das 3DO kündigte der traditionsreiche PC-Spielehersteller SSI „Slayer“ an, ein metzellastiges 3D-Rollenspiel mit Advanced Dungeons & Dragons-Lizenz. Grafisch orientiert sich „Slayer“ an „Doom“, ist aber schöner und komplexer als Electronic Arts „Monster Manor“. Der heißeste 3DO-Titel für Rollenspiel-Fans, zudem SSIs lukrativer „AD & D“-Deal mit "Slayer" ausläuft.

„Return Fire“ ist eine intelligente Mischung aus „Desert Strike“ und alten Action-Spielautomaten à la „GI Joe“. Mit dem Kampfjeep rumpelt Ihr durch feindliche Abwehrstellungen, die in flüssig animierter, isometrischer 3D-Perspektive dargestellt sind. Bislang unbekannt war uns MAN!ACs auch die 3D-Simulation „VR Stalker“, ein Spiel von American Laser, das ausnahmsweise ohne Schauspieler und FMV-Sequenzen auskommt. Abwechselnd steuert Ihr Euren Jagdflieger über vorberechnete Bitmap-Landschaften und Polygon-Welten, die in Echtzeit an Euch vorbeiflitzen. American Laser empfiehlt zur Steuerung die alternative 3DO-Eingabeeinheit „Flight Stick Pro“.

Neue 3DO-Spiele japanischer Herstellung sind auch am Start: Pack-in-Videos „Burning Soldier“ ist eine lineare 3D-Ballerei, die grafisch an Psygnosis „Novastorm“ erinnert, nach kurzem Anspielen aber etwas lahm wirkt. Innovativ war hingegen „Guardian War“, ein Rollenspiel mit skurrilen Spielzeug-Männchen, die sich bei Auseinandersetzungen in einer 3D-Landschaft gegenüberstehen und mit spektakulären Explosions-, Feuer- und Eis-Effekten um Erfahrungspunkte fechten: Das optisch etwas andere Rollenspiel.





Debüt auf der CES: Die "neuen" 3DOs von Sanyo (oben) und Goldstar (unten).

Alle 3DO-Spiele auf einen Blick

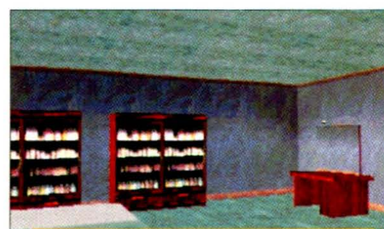
Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
Air Warrior	Gametek	Action-Flugsimulation	k.A.
Alone in the Dark	Interplay	Adventure	4. Quartal
Burning Soldier	Pack-In-Video/Panasonic	3D-Shoot'em-Up	August
Corpse Killer	Digital Pictures	FMV-Zielkreuz-Action	November
Crime Patrol	American Laser	FMV-Shoot'em-Up	4. Quartal
Demolition Man	Virgin	Shoot'em-Up	4. Quartal
Duelin' Firemen!	Runandgun!	k.A.	3.Quartal
Dragon's Lair 2: Time Warp	Readysoft	Interactive Movie	1995
Dragon Lore	Software Toolworks	Rollenspiel	k.A.
Drug Wars	American Laser	FMV-Shoot'em-Up	4. Quartal
Flashback	U.S. Gold	Jump'n'Run-Adventure	k.A.
Gexx	Crystal Dynamics	Jump'n'Run	November
Gridders	Tetragon/Panasonic	Denkspiel/Geschicklichkeit	3. Quartal
Guardian War	MicroCabin/Panasonic	Rollenspiel	August
Kingdom: The Far Reaches	Interplay	Rollenspiel	September
Lemmings 3	Psygnosis	Denkspiel	4. Quartal
Mad Dog 2: The Lost Gold	American Laser	FMV-Shoot'em-Up	Juli
Megarace	Software Toolworks	Rennspiel	3. Quartal
Microcosm	Psygnosis	3D-Shoot'em-Up	3. Quartal
Off-World Interceptor	Crystal Dynamics	Rennspiel	3. Quartal
Pataank	PF Magic/Crystal Dynamics	3D-Action/Geschicklichkeit	September
Powerslide	Elite	3D-Rennspiel	4. Quartal
Rapid Fire	Silent Software	Action	3. Quartal
Samurai Shodown	Crystal Dynamics	Beat'em-Up	Dezember
Slam City	Digital Pictures	FMV-Basketball	März 95
Slayer	SSI	3D-Rollenspiel	August
Soccer Kid	Krisalis/3DO	Fußball-Jump'n'Run	August
Star Control 2	Crystal Dynamics	Strategiespiel	3. Quartal
Star Trek: The Next Generation „A World for all Seasons“	Spectrum Holobyte		1995
Super Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Beat'em-Up	4. Quartal
Supreme Warrior	Digital Pictures	FMV-Beat´em-Up	November
Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategiespiel	September
Virtuoso	Elite	3D-Action	4. Quartal
VR Stalker	Morpheus/American Laser	Action-Flugsimulator	4. Quartal
Way of the Warrior	Naughty Dog/Universal	Beat'em-Up	3. Quartal
World Cup Golf	U.S. Gold	Golf	1995

IMPORT

Dr Hauzer







Eine virtuelle Kamera folgt Eurer Spielfigur (links), außerdem könnt Ihr aus der "Von-Oben"- oder der Ich-Perspektive spielen.

Das Softwarehaus Infogrames, einer der ältesten Spiele-Entwickler Frankreichs, zauberte das innovative "Alone in the Dark" auf den Bildschirm. Auf dem Videospielsektor bleibt Infogrames meist im Hintergund: Die Franzosen schufen 1991 für Sega das Jump'n'Run "Fantasia" und haben soeben "Die Schlümpfe" für Nintendo fertiggestellt.

3DO

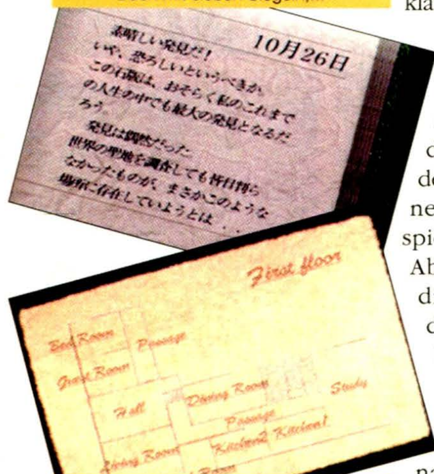
Die Japaner lieben westliche Mythen, und so stieß das französische Geisterhaus-Adventure **Alone in the Dark** in Fernost auf eine begeisterte Kundschaft. Neben der Thematik verhalf dem Spiel auch die ungewöhnliche Grafik zum Durchbruch: In "Alone in the Dark" agiert ein Held, der aus Polygonen und nicht aus Bitmap-Animationsphasen besteht. Ihr steuert eine 3D-Spielfigur, die frei in alle Richtungen bewegen, laufen, kämpfen und springen kann – mit "Alone in the Dark" betrat das Grafikadventure das Virtual-Reality-Zeitalter.

"Dr. Hauzer" ist ein schamloser Abklatsch des französischen Erfolgsspiels, jedoch so sorgfältig inszeniert, daß man den Designern den Ideenklau gerne verzeiht. Ihr spielt einen jungen Abenteurer, den die Neugierde in das berüchtigte Domizil eines verstorbenen Archäologen lockt. Gleich nachdem die schwere Eingangstür hinter Euch ins Schloß gefallen ist und Ihr die ersten Schritte auf verbotenem Territorium wagt, versucht Euch ein herabstürzender Kronleuchter zu zerschmettern – ein kleiner Willkommensgruß von einem Haus, das keine Besucher duldet.

Der erste Gegenstand nachdem Ihr Ausschau halten, ist das Tagebuch des Dr Hauzer - leider ein Werk in astreinem Japanisch, das westlichen 3DO-Helden kaum weiterhilft. Auch die sporadisch eingeblendeten Bildschirmtexte bringen Euch eher Verwirrung, als Erleuchtung. Die Joypadbelegung ist hingegen schnell durchschaut: Mit einer Taste untersucht Ihr Kommoden und Bücherschränke, mit einer anderen spannt der Held seine Polygonenmuskeln zum Sprung. Außerdem verdoppelt Eure Spielfigur die Fortbewegungs-Geschwindigkeit, wenn Ihr beim Laufen die B-Taste gedrückt haltet. Praktisch ist auch einer der seitlichen Taster des Joypads, mit dem Ihr zwischen drei verschiedenen Ansichten umschaltet: Ihr dürft Dr. Hauzers Villa aus der Ich-Perspektive erforschen oder Eure Spielfigur aus der Von-Oben-Ansicht steuern. Spielt Ihr mit der "Alone in the Dark"-Ansicht, beobachtet eine virtuelle Kamera Eure Taten, zoomt oder schaltet je nach Aktion in einen anderen Blickwinkel. Ermöglicht wird der dreifache Grafik-Luxus nicht nur durch die Polygonen-Natur des Helden, sondern auch durch die Tatsache, daß das gesamte Haus als 3D-Modell im Speicher vorliegt. Damit Eure Umgebung nicht zu karg aussieht, wurden alle Gegenstände mit Texturen belegt, Kamine mit Backsteinmustern verkleidet und Sofas mit hübschen Polstern bezogen. Obwohl sich die Grafik flotter bewegt als beim 3D-Murks "Tetsujin", ist Eure Expedition kein Sprint, sondern eine gemächliche Wanderung. Fantastisch ist die bedrohliche Musik, die sich in bestimmten Spielsituationen verändert oder ganz aussetzt. Der Akustik ist's zu verdanken, daß Euch die Grusel-Atmosphäre gefangennimmt. "Dr Hauzer" hat zwar spielerische Längen und ein paar dämliche Rätsel, ist außerhalb des PC-Lagers jedoch eine einmalige Angelegenheit und eine Abwechslung zum Jump'n'Run und Beat'em Up-Aufmarsch.

Muster von GT Elektronik, Schweiz, Tel.: 0041/(0)61/4014171

Japanisch: Das Tagebuch des Dr. Hauzer bleibt selbst für Profi-Abenteurer ein Buch mit sieben Siegeln,...

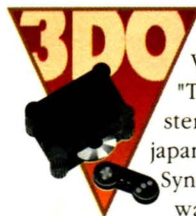


...zum Glück hat der Architekt den Grundrißplan seiner Villa in englischer Sprache beschriftet.

Doctor Hauzer

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	RIVERHILL
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	75 %

Tetsujin



Das Full-Motion-Video-Intro von "Tetsujin", dem ersten 3DO-Spiel des japanischen Herstellers Synergy, schlägt alles was auf der 32-Bit-Konsole bislang zu sehen und zu hören war. Zu düsterem Industrial-Sound präsentiert sich Euch der "Eiserne Mann", ein Kampfmaschine mit menschlichem Verstand, aber stählernem Körper. Im Sturzflug durch eine nächtliche Metropole taucht Ihr ein in die Welt der Zukunft, wirbelt durch das Fegefeuer, stürzt in eine Dimension jenseits der menschlichen Vorstellungskraft. Ein Tanz durch einen Tempel aus Scheinwerfern, gespenstische Chöre, rasante Kamerafahrten. Synthetisches Licht und harte Schlagschatten fallen auf das bildschirmfüllende Gesicht eines Erzählers – Zeit, ernsthaft über einen Japanisch-Kurs nachzudenken. Das Spiel selbst, eine Mischung aus Labyrinth-Wanderung und 3D-Ballerei, tritt grafisch und akustisch etwas kürzer: Ihr steuert Euren Kampfroboter aus der Ich-Perspektive und seht lediglich Eure Feuerwaffe von rechts in den Bildausschnitt hereinragen – vorausgesetzt Ihr habt die Wumme bereits gefunden. Eure Munition ist streng begrenzt und wird durch das Aufsammeln entsprechender Kanister wieder aufgefüllt. In anderen Behältern lagern Levelkarten und Energie für Euer Schutzschild. Kuriose Metallwesen bewachen die Stockwerke der einzelnen Level, die Ihr wie üblich mit einem Aufzug erreicht - so sparen sich die Entwickler die Programmierung eines Treppenaufstiegs. Überhaupt ist der "Tetsujin"-Gebäudekomplex recht einfach aufgebaut: Keine Stufen, keine Fenster oder Öffnungen, die Euch den Blick in einen benachbarten Raum freigeben, aber auch keine Fallen und geheime Mechanismen. Nur in den Zwischensequenzen, die Euren Weg von einem Level in den nächsten zeigen, hat Euer Roboter einen größeren Handlungsspielraum – leider müßt Ihr zusehen, wie er furiose Zwischenabenteuer erlebt. Spielerisch haut Tetsujin voll daneben: Die Technik ist schwach, der Spielablauf trotz des kleinen Bildauschnitts arg gebremst. Die Spielidee ist - gelinde gesagt – behämmert und erinnert mich an den englischen CD32-Stuß "Prey". "Tetsuo" möchte wie "Doom" oder zumindet wie "Monster Manor" sein, versagt aber in jeder Beziehung: Erbärmlichere Monster (unidentifizierbare Blechkübel und fliegende Entenschnäbel) habe ich selten gesehen, lustloser zusammengeschusterte Levels zum Glück auch noch nicht. Gerade nach dem grafisch sicheren Intro und in Kontrast zu den Zwischensequenzen wirkt das Spiel hundserbärmlich häßlich. Nur der CD-Soundtrack kommt dem vollmundigen Intro-Versprechen nach, Digi-Soundeffekte lassen sich nur selten hören. Enttäuschend.

Muster von GT Elektronik, Schweiz, Tel.: 0041/(0)61/4014171

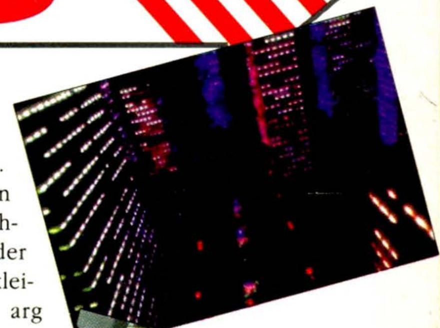


Abgesehen von einer Handvoll komische Monster und je einem Endgegner sind die Hallen und Gänge unbelebt.





Ihr findet in jedem Stockwerk eine Level-Karte (oben) und eine Kabine, in der Ihr Euren Spielstand speichert (unten).

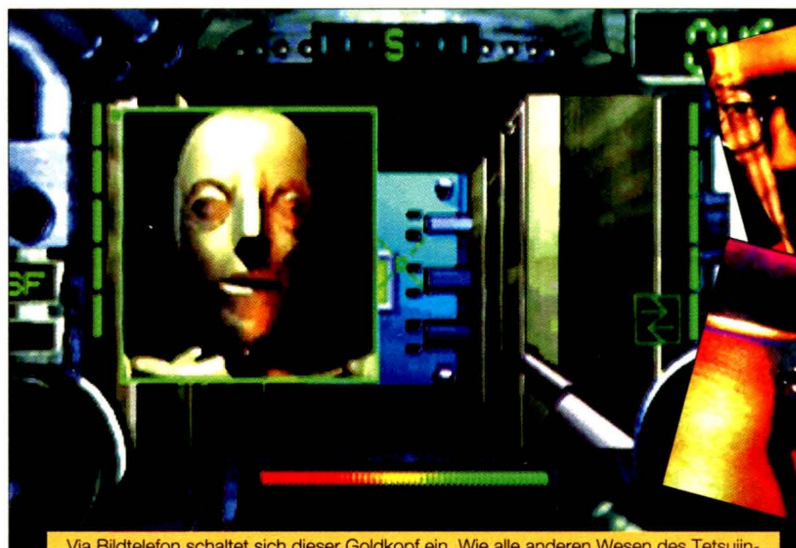






Düster, hart und technisch einwandfrei: Das minutenlange Fullscreen-Intro wird später durch Zwischensequenzen fortgesetzt.





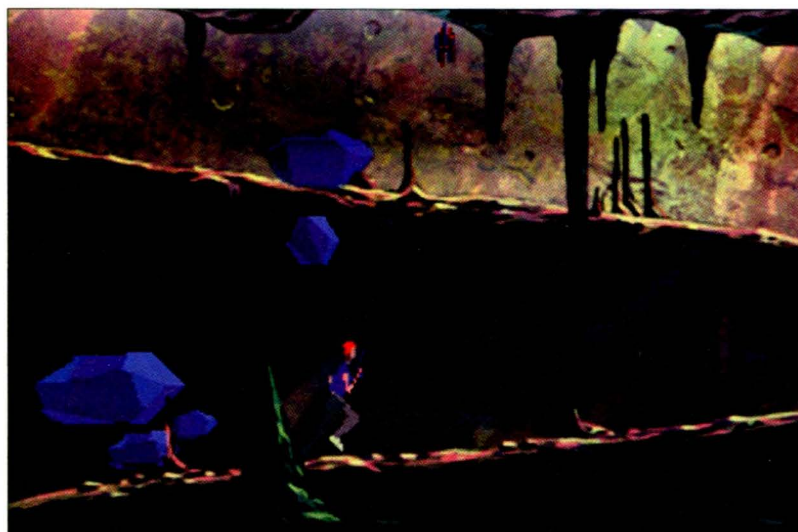
Via Bildtelefon schaltet sich dieser Goldkopf ein. Wie alle anderen Wesen des Tetsujin-Kosmos spricht er japanisch – zum Glück sind seine Monologe nicht so wichtig.



鉄人

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	SYNERGY
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	38%





Super Models

Mit "Super Models Go Wild" präsentiert **Vivid Video** die erste CD einer Reihe von Full-Motion-Video-Scheiben für Erwachsene. In sechs Kurzfilmen beäugt Ihr fünf spärlich bekleidete Models, die sich am Strand oder während einer Fahrradtour vergnügen – jugendfrei und ganz und gar nicht "wild". Euer Eingreifen in die kümmerliche Handlung beschränkt sich auf Vor- und Rücklauf sowie Standbild – ein wenig anregender Video-Sampler.

Muster von Flashpoint, Oering, Tel.: 04535/2220

Der kalifornische Sexfilmchen-Lieferant Vivid-Video plant zur Zeit drei weitere 3DO-Produkte: Mit "Winner Takes It All" wird ein Glücksspiel á la "Strip Poker" erscheinen, "Sex" und "Raquel Released" sind vermutlich zwei neue Kurzfilme.

Another World

In der letzten MAN!AC haben wir bereits auf die 3DO-Variante des französischen Geschicklichkeits-Adventures "Out of this World" hingewiesen, mittlerweile hat sich der Held Lester zum Test gestellt. Die Grafik wurde verbessert, die Handlung blieb jedoch dieselbe: Als der Wissenschaftler Lester Chaykin während eines brisanten Experiments von einem Gewitter überrascht wird, findet er sich plötzlich in einer gefährlichen Paralleldimension wieder. Dort bleibt Lester keine Verschnaufpause: Hinter den giftigen Würmern, die am Boden lauern, wartet ein ausgehungerter Löwe, der Lester hetzt. Glück für ihn, daß er auf zwei in Kutten gehüllte Wesen stößt, die den Löwen unschädlich machen – Pech jedoch, daß sie den Helden sofort hinter Schloß und Riegel verfrachten. Lesters Abenteuer beginnt in der Wildnis der Paralleldimension und setzt sich bis ins Kontrollzentrum der Außerirdischen fort. Neben Geschicklichkeit erfordert die Lösung der Aufgaben (wie komme ich wo weiter?) etwas Kombinationsgabe. Die Action kommt dabei nicht zu kurz: Mit einer gefundenen Laserwaffe feuert Ihr auf Eure Feinde, erzeugt ein Schutzschild oder sprengt Türen aus dem Weg.

Im Gegensatz zu den Modulversionen hat sich Interplay nochmal kräftig ins Zeug gelegt: Die Hintergründe wurden gezeichnet und digitalisiert, im Vordergrund halten sich die Veränderungen in Grenzen. Dafür spendieren Euch die Designer eine atemberaubende Sound- und Musikkulisse, die sich im Verlauf Eures Abenteuers jeder Situation bestens anpaßt.

Muster von Tradlink, Tuttlingen, Tel.: 07461/79001



Mit einer Multifunktions-Laserwaffe stellt Ihr Euch den fiesen Außerirdischen.

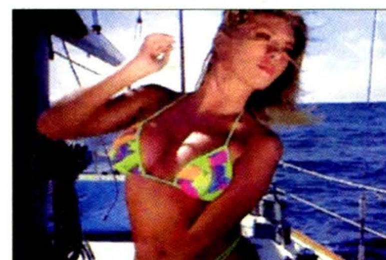


Die Flucht aus der Arena gelingt, bevor die Wächter Ihre tödlichen Laserkugeln abschießen.

CODE	010 / 201 / 022
SYSTEM	3DO
HERSTELLER	INTERPLAY
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	78%









Wie würdet Ihr ein "Spiel" bewerten, bei dem Ihr nur Filmchen vor- und zurückspulen könnt? Wir sparen's uns.

DREAMSCAPE

SCHEPELERSTR. 3 49074 OSNABRUCK

AN / VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

BESTELLUNGEN : 0541 - 57014 / 15

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
BUGS BUNNY RABIT RAMPAGE	50,00	80,00	75,00
CHOPLIFTER III	50,00	80,00	75,00
STAR WARS II	50,00	80,00	75,00
TURN & BURN	50,00	80,00	75,00
GHOULES & GHOST	20,00	50,00	45,00
YOUNG MERLIN	50,00	80,00	75,00
STREETFIGHTER TURBO	50,00	80,00	75,00
MEGA MAN X	50,00	80,00	75,00
MARIO ALLSTARS	35,00	65,00	60,00
PALADINS QUEST	40,00	70,00	65,00
POCKY & ROCKY	35,00	65,00	60,00
BEST OF THE BEST	40,00	70,00	65,00
SKY BLAZER	50,00	80,00	75,00
EQUINOX	40,00	70,00	65,00
ROCKN ROLL RACING	50,00	80,00	75,00
R-TYPE III	50,00	80,00	75,00
ASTERIX	40,00	70,00	65,00
BIO METAL	35,00	65,00	60,00
BUBSY (DT)	40,00	70,00	65,00
ART OF FIGHTING	50,00	80,00	75,00
ACTRAISER	35,00	65,00	60,00
B O B	35,00	65,00	60,00
HOOK	35,00	65,00	60,00
MORTAL KOMBAT	40,00	70,00	65,00
STAR WING	35,00	65,00	60,00

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
NBA JAM	50,00	80,00	75.00
FIFA SOCCER	40,00	70,00	65,00
ALADDIN	40,00	70,00	65,00
COOL SPOT	40,00	70,00	65,00
DRAGONS REVENGE	50,00	80,00	75,00
LANDSTALKER	50,00	80,00	75,00
OLYMPIC GOLD	35,00	65,00	60,00
ZOOL	40,00	70,00	65,00
ALIEN III	20,00	50,00	45,00
DEVELISH	20,00	50,00	45,00
NHLPA HOCKEY 93	20,00	50,00	45,00
PREDATOR II	35,00	65,00	55,00
QUACKSHOT	35,00	65,00	55,00
FLASHBACK	40,00	70,00	65,00
J. MADDEN 94	50,00	80,00	75,00
MICRO MACHINES	40,00	70,00	65,00
GLOBAL GLADIATORS	35,00	65,00	70,00
RANGER X	50,00	80,00	75,00
SHINING FORCE	50,00	80,00	75,00
SONIC III	50,00	80,00	75,00
STRIDER II	35,00	65,00	55,00
SUPER KICK OFF	20,00	50,00	45,00
T2 ARCADE	35,00	65,00	55,00
WARSONG	20,00	50,00	45,00
BATMAN RETURNS	35,00	65,00	55,00

PHILIPS C D I 210	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
CDI 210 MIT FERNB.	500,00	699,00	649,00
MPEG 3 MODULE	200,00	299,00	249,00
VOYEUR	40,00	70,00	65,00
ESC. FROM CYBER CITY	40,00	70,00	65,00
OPEN TENNIS	40,00	70,00	65,00
KETHER	40,00	70,00	65,00
PALM SPRINGS GOLF	40,00	69,90	64,90
BATTLESHIP	20,00	50,00	45,00
LINK	40,00	70,00	65,00
ZELDA	45,00	69,90	64,90
INCA	45,00	69,90	64,90

NEO GEO	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
KONSOLE & 1 JOYPAD	350,00	495,00	475,00
SAMURAI SHOWDOWN	190,00	260,00	245,00
WORLD HEROES II	130,00	175,00	160,00
NINJA COMMANDO	190,00	260,00	245,00
SENGOKU II	150,00	220,00	205,00
VIEW POINT	300,00	425,00	410,00
BASEBALL STARS II	150,00	220,00	205,00
SUPER SIDEKICKS	150,00	220,00	205,00
FATAL FURY II	150,00	220,00	205,00
FATAL FURY SPECIAL	175,00	250,00	235,00
SPINMASTER	175,00	250,00	235,00
CYBERLIP	-75,00	130,00	115,00
BLUES JOURNEY	-75,00	130,00	115,00
BASEBALL 2020	-75,00	130,00	115,00
BASEBALL STARS 1	-75,00	130,00	115,00
JOYBOARD	-40,00	-75,00	-70,00

MEGA CD	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
KONSOL	265,00	375,00	350,00
ECCO THE DOLPHIN	20,00	50,00	45,00
FINAL FIGHT	40,00	70,00	65,00
GROUND ZERO TEXAS	50,00	80,00	75,00
JURASSIC PARK	50,00	80,00	75,00
MICROCOSM	50,00	80,00	75,00
NHL HOCKEY 94	50,00	80,00	75,00
NIGHT TRAP	50,00	80,00	75,00
SPIDERMAN	20,00	50,00	45,00
THUNDERHAWK	40,00	70,00	65,00
WWF RAGE IN CAGE	50,00	80,00	75,00
PUGSY	50,00	80,00	75,00
PRINCE OF PERSIA	40,00	70,00	65,00
ROAD AVENGER	20,00	50,00	45,00
TIME GAL	20,00	50,00	45,00
SONIC	20,00	50,00	45,00
INXS	20,00	50,00	45,00
SILPHEED	20,00	50,00	45,00
FINAL FIGHT	40,00	70,00	65,00
CHUCK ROCK	40,00	70,00	65,00

GAMEBOY + GAME GEAR TITEL AUCH ERHÄLTLICH
PREISLISTE HEUTE NOCH ANFORDERN
WEITERE TITEL AUF LAGER

DIE NEUSTEN TITEL STÄNDIG AUF LAGER

CLUB MITGLIEDSCHAFT

MITGLIEDER SPAREN PRO NEUES SPIEL, ZWISCHEN 10,- UND 25,- DM. BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN MINDESTENS 5,- DM. MITGLIEDER KÖNNEN AUCH NEUE & GEBRAUCHTE SPIELE VORBESTELLEN LASSEN.

JEDER KANN MITMACHEN - KEINE ABNAHMEVERPFLICHTUNGEN - BEI AUSTRITT BEDARF ES KEINER KÜNDIGUNG.

KOSTENLOSE TEILNAHME AN JEDER AUSLOSUNG UND DREAMSCAPE T-SHIRTS UMSONST (JE NACH VORRAT)

CLUBPREISE SOFORT TELEFONISCH IM ANSPRUCH NEHMEN INDEM SIE DIE MITGLIEDSCHAFTS BEITRAG PER NACHNAHME ZAHLEN.



BEI HARDWARE SPAREN SIE BIS ZU 50,- DM
BEI GEBR. NEO GEO SPAREN SIE BIS ZU 15,- DM
KOSTENLOSE PREISLISTEN
KOSTENLOSE DREAMSCAPE WAPPEN T- SHIRTS

90% DREAMSCAPE KUNDEN SIND BEREITS MITGLIEDER GEWORDEN

CLUB AUSWEIS FÜR JEDES MITGLIED

Club Antrag

UNBEDINGT AUSGEFÜLLT AN UNS ZURÜCKSCHICKEN

JA ICH MÖCHTE MITGLIED BEIM DREAMSCAPE - CLUB WERDEN.

DER MITGLIEDSBEITRAG BETRÄGT FÜR:
1/2 JAHR 30,- DM ☐ 1 JAHR 50,-DM ☐

1. DIE MITGLIEDSCHAFT BEGINNT NACH ERHALT DER ....CLUB-MITGLIEDSKARTE.
2. ES BEDARF KEINER KÜNDIGUNG, DENN DIE MITGLIEDSCHAFT ....ERLISCHT AUTOMATISCH NACH ABLAUF DES BEZAHLTEN ....ZEITRAUMES.
3. DIE MITGLIEDSCHAFT BLEIBT ERHALTEN, INDEM DAS ....MITGLIED SPÄTESTENS 2 WOCHEN VOR ABLAUF DES LETZT ....BEZAHLTEN BEITRAGES, DEN NEUEN BEITRAG AN UNS ....ENTRICHTET.
4. DER ANTRAG KANN INNERHALB VON 14 TAGEN ....SCHRIFTLICH WIDERRUFEN WERDEN.

NAME ______
VORNAME ______
STRAßE ______
PLZ / ORT ______
GEBURTS-DATUM ______ TEL. ______

ICH ZAHLE MEINEN CLUBBEITRAG PER:
V-SCHECK ☐ E-SCHECK ☐ ÜBERWEISUNG ☐ BAR ☐ NACHNAHME ☐

ORT, DATUM ______ UNTERSCHRIFT ______

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN MITGLIEDERN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

ORT, DATUM ______ UNTERSCHRIFT ______



BANKVERBINDUNG:
DREAMSCAPE
STADTSPARKASSE OSNABRÜCK
BLZ : 265 500 01 KTO: 512 095

DREAMSCAPE
SCHEPELERSTR. 3
49074 OSNABRÜCK

AB 300,- PORTO VERSAND FREI
2 BIS 3 TAGE LIEFERZEIT
SONDERANGEBOTE IMMER AUF LAGER

DREAMSCAPE FARBIGE WAPPEN T- SHIRT 15,- DM
(CLUBMITGLIEDER GEGEN 5,- DM BRIEFMARKEN KOSTENLOS ANFORDERN)

TEL. (BESTELLUNGEN)
0541 57014 / 15
FAX. 0541 [illegible]

NEUE ÖFFNUNGSZEITEN
Mo. bis Fr. 10.00 - 18.30
SAMSTAG 10.00 - 14.00

OSNABRÜCK LADENVERKAUF

DREAMSCAPE CLUB Games

VERSAND INLAND : 6,- DM PORTO & VERPACKUNG + NACHNAHME
AUSLAND : 15,- DM BESTELLUNGEN NUR VORKASSE
ALLE BESTELLUNGEN ÜBER 300,- DM PORTO FREI

PREISÄNDERUNG UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. WIR BEHALTEN EBENFALLS DAS RECHT VOR, SPIELE BEIM ANKAUF ZUVERWEIGERN. ALLE SPIELE OHNE ANLEITUNG ODER VERPACKUNG WERDEN SOFORT ZURÜCKGESCHICKT, DIE NICHT VORHER MIT DREAMSCAPE ABGESPROCHEN WORDEN SIND.







Die Familie des 21. Jahrhunderts ist das Zukunftspendant der "Flintstones". Wie ihre Steinzeitkollegen stammen auch die Jetsons aus der Feder der Hanna-Barbera-Productions. Die amerikanischen Trickfilmproduzenten haben in der Branche einen schlechten Ruf, da sie mit ihren billig gedrehten und endlosen Trickfilmserien das Fernsehen seit Ende der 50er Jahre überschwemmen – das klassische Animationskino blieb (vor allem aus Kostengründen) dabei auf der Strecke.

The Jetsons

Bei den "**Jetsons**" handelt es sich mal wieder um eine Trickfilmumsetzung: Die Story ist nebensächlich, selbst die Anleitung erwähnt sie nur mit einem Satz: "...Treffe George bei seinem verrückten Abenteuer und besiege die Planetenpiraten, um das 21. Jahrhundert in Ordnung zu bringen...". Ihr steuert Papa Jetson durch neun Levels, bewaffnet ist er mit einem Hyperstaubsauger. Mit diesem Untensil könnt Ihr die gegnerischen Roboter oder Technotiere anziehen und wieder wegschießen, oder Euch an Wände und Decken festsaugen. Die Abschnitte bestehen aus Plattform- und Labyrinthelementen, am Ausgang jeder Welt wartet ein Endgegner. Trotz der innovativen Idee mit dem elektrischen Putzgerät dümpelt "The Jetsons" im spielerischen Mittelmaß. Feinde gibt's nur wenige, Grafik und Sound sind bescheiden. Im Verlauf zieht lediglich der Schwierigkeitsgrad an und die Levels werden größer. Schade um die witzige Staubsaugeridee, aber ansonsten regiert die Langeweile.

Testmuster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151


Euer Sauger dient als Steighilfe und setzt Gegner außer Gefecht


George Jetson kämpft mit den Tücken des Objekts


Der Affe erwartet Euch am Levelausgang – auch hier ist geschickter Umgang mit dem Staubsauger gefragt.



MBIT 8

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	HUDSON SOFT
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	47%

Fatal Fury 2

Eines der unzähligen Prügelspiele für SNKs Edelgerät Neo-Geo ist "Fatal Fury 2". Wieder hat sich Takara ans Werk gemacht und den 106-MBit-Hammer umgesetzt. Ihr wählt aus acht Spielfiguren – vom asiatischen Ryu-Verschnitt bis zum hinterlistigen Winzling Jubei Yamada – und tretet nacheinader gegen alle Mitkämpfer an. Habt Ihr die sieben Kontrahenten besiegt, trefft Ihr auf vier rastlose Endgegner: Billy Kane mit seinem Schlagstock, Lawrence B. aus Spanien (Vega), Axel Hawk (Balrog) und den deutschen Oberfiesling Wolfgang Krauser. Natürlich verfügt jede Spielfigur über verschiedene Specials (Feuerball, Sonic Boom oder Dragon Punch) – Bonusstages gibt's ebenfalls. "Fatal Fury 2" ist solide umgesetzt und spielt sich ganz gut. Gegen "Super Street Fighter 2" ist's aber völlig chancenlos.

Testmuster von Galaxy, München, Tel. 089/7605151


Groß gegen klein: Der kleine Giftzwerg Yamada kann extrem gefährlich werden


Mann gegen Frau: Unter den Kämpfern befindet sich auch eine Dame.



MBIT 20

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	TAKARA
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	70%

Gnadenlos **VIDEOSPIELE**



TEL.: 089-4802913



Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	**79,90**
MULTI CD	**899,90**
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
4 Spieler Adapt. Sega	59,90
688 Attack Sub d	49,90
Abraham´s Battlet. d	45,90
Addam´s Family d	**39,90**
Aero the Acrobat us	59,90
Aladdin d	89,90
Alienstorm d	49,90
Andre Agassi Tennis d	**35,90**
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	**35,90**
Asterix d	99,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Barkley Jam	**89,90**
Bart´s Nightmare d	39,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	**59,90**
Biohazard d	39,90
Blades of Vengeance d	39,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	45,90
Bonanza Bros d	39,90
Bubsy d	45,90
Buck Rogers d	39,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	**35,90**
Captain Planet d	49,90
Castlevania d	**89,90**
Chakan d	59,90
Centurion	49,90
Cliffhanger d	**39,90**
Clue us	49,90
Cosmic Spacehead d	**49,90**
Crackdown d	35,90
Crudebusters d	45,90
Crueball d	**39,90**
Cyborg Justice d	39,90
David Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	**99,90**
DJ Boy d	**35,90**
Dick Tracy d	**39,90**
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon´s Fury d	55,90
Dragon´s Revenge d	99,90
Double Dragon 3 d	**45,90**
Double Sports d	**79,90**
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	**9,90**
Dune II d (ab 11.5.)	**109,90**
Dynamite Duke	39,90
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
European Golf Tour d	89,90
European Club Soccer d	49,90
Eternal Champions d	**109,90**
Eternal Champions us	89,90
F 1 Race	**59,90**
F15 Strike Eagle	**109,90**
F 117 d	99,90
Fantasy Zone d	39,90
Fantasy Zone j	29,90
Fantastic Dizzy d	**49,90**
Fatal Fury d	**69,90**
Fifa Soccer d	99,90
Final Blow I	**29,90**
Flashback	99,90
Flintstones d	59,90
G - Loc d	39,90
Gainground d	39,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	39,90
Gauntlet d	79,90
Georg Foreman I	49,90
General Chaos d	**79,90**
Ghost´n Ghouls d	35,90
Ghostbusters d	35,90
Global Gladiators d	59,90
Gods d	49,90
Granada I	29,90
Greendog d	**39,90**
Gynoug dt	**35,90**
Hard Driving d	39,90
Haunting d	**69,90**
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hook d	39,90
Immortal d	**39,90**
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	**59,90**
Jewel Master d	35,90
Jordan vs Bird d	**49,90**
Joe Montana ´93 d	45,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	**49,90**
Jordan vs Bird d	49,90
Jungle Strike d	**69,90**
Jurassic Park d	89,90
Ka-Ge-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
Kid Chameleon d	39,90
King of Monsters d	**29,90**
Klax d	**39,90**
Krusty´s Funhouse d	35,90
Landstalker d	**119,90**
Lemmings d	39,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	**129,90**
LHX Attack	45,90
Lotus Turbo Ch.	45,90
Lotus II	59,90
Magical Hat d	39,90
Mario Lemieux d	**39,90**
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Mega Turrican us	**109,90**
Marble Madness d	39,90
Mc Donald Land	**99,90**
Mercs d	**39,90**
Mickey & Donald d	59,90
Mickey Mouse d	**39,90**
Might & Magic d	49,90
Monaco GP 2 I	39,90
Monaco GP 1 d	39,90
Mutant League Fb.d	39,90
Mutant League Hockey d	**59,90**
Mystic Hunter I	29,90
NBA Jam d	**99,90**
NBA Showdown d	**99,90**
NHLPA ´93 d	39,90
NHLPA ´94 d	**99,90**
Normy´s Beach Babe d	**89,90**
Olympic Gold d	**39,90**
Ottifanten d	89,90
Pacmania d	39,90
Paperboy d	**35,90**
Pelé Soccer	79,90
Phelios d	39,90
PGA 2 Golf d	**79,90**
Powermonger	39,90
Pro Quaterback us	29,90
Puggsy d	89,90
Quackshot d	59,90
Rambo III d	**49,90**
Ranger X d	79,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Rings of Power I	29,90
Riskey Woods d	39,90
Roadrash j	39,90
Roadrash d	49,90
Robocop 3 d	**49,90**
Robocod d	45,90
Robocop vs Terminator d	99,90
Rocket Knight d	89,90
Rolo to the Rescue d	49,90
Royal Rumble d	**89,90**
Senssible Soccer d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Shining in the Darkn. d	**49,90**
Skitchin d	**89,90**
Simpsons Barts Nightm.d	39,90
Simpsons Krusty Funh. d	39,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle´n Roll d	39,90
Sonic d	49,90
Sonic 2 d	79,90
Sonic 3 d	**119,90**
Sonic Spinball d	79,90
Son of Chuck d	89,90
Speedball 2 d	39,90
Spiderman j	29,90
Spiderman d	39,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	59,90
Streets of Rage 3 j	129,90
Strider I	29,90
Strider d	39,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Summerchallenge d	**49,90**
Sunset Riders d	69,90
Superman d	39,90
T2 Judgement Day	49,90
Talespin d	39,90
Talmit´s Adventure d	49,90
Task Force us	39,90
Tecmo Soccer I	**29,90**
Technoclash d	**45,90**
Terminator d	39,90
T2 Arcade	49,90
T 2 Judgement Day d	**49,90**
Testdrive II d	39,90
Thunderblade d	35,90
Thunderforce 2 d	39,90
Thunderforce 4 d	59,90
Toe Jam & Earl 2 d	109,90
Toki d	39,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	39,90
Turtles d	**59,90**
Turtles T. Fighters d	119,90
Two Crude Dudes	45,90
Universal Soldier d	**49,90**
Valis SD j	29,90
Verytex I	39,90
Virtual Pinball d	99,90
Virtual Racing j	169,90
Volviev j	29,90
Wani Wani World I	29,90
Warpspeed d	**39,90**
Wimbledon Tennis d	79,90
Winterchallenge d	**49,90**
Winter Olympics d	109,90
Wonderboy III d	39,90
Wonderboy V d	39,90
World of Illusion d	59,90
Wrestlemania d	69,90
WWF Royal Rumble d	**89,90**
Xenon 2 d	39,90
Zero Wings I	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	89,90
Zool d	79,90

MEGA CD

MEGA CD 2 o. Sp.	**399,90**
MEGA CD 2 m. Sp.	**449,90**
CDX Adapter	79,90
Afterburner d	79,90
Afterburner I	49,90
Bill Walsh us	69,90
Chuck Rock d	79,90
Earnest Evans I	29,90
Ecco d	79,90
F1 Circus j	129,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero Texas d	119,90
Heavy Nova I	29,90
Hook d	89,90
Hook us	59,90
Inxs I	79,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Kriss Kross d	69,90
Kriss Kross us	59,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	**149,90**
Marky Mark us	59,90
NHL ´94 d	99,90
Power Factory d	119,90
Puggsy d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Revenge of the Ninja us	99,90
Rise of the Dragon us	109,90
Road Avenger d	69,90
Robo Aleste d	79,90
Silpheed d	69,90
Sonic d	89,90
Stellar Fire us	99,90
Time Gal us	69,90
Wingcommander us	119,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog I	49,90

SUPER NES

Action Replay Pro 2	**79,90**
50/60 Hz Adapter	29,90
Street Winner Joystick	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
5 Spieler Adapter	69,90
Superscope m. 7 Spielen	99,90
Actraiser eu	**69,90**
Addam´s Family d	59,90
Aero the Acrobat us	79,90
Aladdin d	99,90
Aladdin us	79,90
Alien 3 d	**55,90**
Alien vs Predator d	99,90
Another World d	79,90
Aquatic Games us	79,90
Art of Fighting d	**119,90**
Asterix d	**59,90**
Axelay d	59,90
Batman Return d	79,90
Battleship d	129,90
Best of the Best eu	69,90
Battletoads d	89,90
Blues Bros j	49,90
B.O.B. d	79,90
Bomberman d	**69,90**
Brawl Bros. d	109,90
Bubsy d	**89,90**
Bulls vs Blazer d	89,90
Cacoma Knight us	39,90
Chuck Rock us	59,90
Chuck Rock d	**79,90**
Chessmaster d	49,90
Clayfighter eu	119,90
Claymates us	119,90
Cliffhanger eu	59,90
Clue us	69,90
Contra j	69,90
Cool Spot d	**79,90**
Crash Dummies us	79,90
Crazy Sports eu	89,90
Cybernator d	89,90
Cybernator us	79,90
Cyberspin us	69,90
Darius Twin d	89,90
Dig & Spike Volleyball	99,90
Dinocity d	79,90
Doraemon I	39,90
Dracula d	89,90
Dracula us	79,90
Drakkhen d	59,90
Double Dragon jp	49,90
Double Dragon d	59,90
Equinox d	**109,90**
Exhaust Heat d	59,90
Eye of Beholder us	119,90
First Samurai d	69,90
F 1 Pole Position d	109,90
Fatal Fury 2 j	129,90
Fatal Fury 2 us	139,90
Final Fight 2 d	119,90
Flashback d	**79,90**
Foreman Boxing d	59,90
Gods us	59,90
Gooftroop us	69,90
Gooftroop d	109,90
Gunforce j	59,90
Harleys Adv. us	59,90
Home Alone d	49,90
Hook d	**59,90**
James Bond jr. d	69,90
Jeopardy us	59,90
Jimmy Connors d	69,90
Joe & Mac us	59,90
John Madden ´94 d	109,90
Jurassic Park d	**79,90**
K.H. Rummenige d	**79,90**
Kendo Rage us	69,90
King Arthur us	49,90
King of Dragons us	129,90
King of Monsters d	59,90
Lagoon us	69,90
Last Action Hero d	**69,90**
Lethal Weapon d	89,90
Lethal Enforcers d	**169,90**
Lost Vikings d	99,90
Magical Quest d	**89,90**
Major Title d	79,90
Mario Allstar d	**69,90**
Mech Warrior us	109,90
Megalomania eu	49,90
Metroid II us	129,90
Might & Magic II d	129,90
Mr. Nutz d	79,90
Mortal Combat d	**89,90**
NBA Allstars d	89,90
NBA Jam d	**119,90**
NBA Showdown us	129,90
NHLPA ´93 d	79,90
NHLPA ´94 d	**109,90**
On the Ball d	49,90
Oper. Logic Bomb d	99,90
Phalanx d	**49,90**
Pink Panther d	99,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	99,90
Popn Twinb. Rainbow d	109,90
Populous d	**79,90**
Prince of Persia d	**79,90**
Prince of Persia j	59,90
R - Type III d	**119,90**
Ranma 1/2 d	119,90
Rival Turf d	**59,90**
Roadrunner d	79,90
Robocop III d	**59,90**
Rock´n Roll Racing d	119,90
Rummenige Player M.d	**79,90**
RPM Racing us	79,90
Secret of Mana us	139,90
Sensible Soccer d	**79,90**
Shadowrun d	129,90
Skyblazer eu	**109,90**
Slapshot us	79,90
Smash TV d	79,90
S.O.S. us	99,90
Startreck us	**129,90**
Starwing d	59,90
Steel Talons us	69,90
Streetfight 2 Turbo	129,90
Strike Gunner d	49,90
Sonic Blastman 2 j	149,90
Super Conflict eu	59,90
Super Kick Off d	69,90
Super Metroid us	**119,90**
Super Pang d	79,90
Super Strike Eagle eu	**49,90**
Super Swiv d	**69,90**
Super Turrican d	119,90
Tazmania d	59,90
Terminator 2 Arcade d	**109,90**
T2 Jugdement Day	**139,90**
Testdrive II d	79,90
The 7th Saga us	**99,90**
Timeslip eu	49,90
Tiny Toons d	79,90
Top Gear II d	119,90
Total Carnage d	79,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Troddlers d	**109,90**
Wizardry V us	**129,90**
Winterolympics d	129,90
Wolfchild us	69,90
Wolfenstein d	**109,90**
World Heroes d	129,90
World League Basketb d	69,90
WWF Royal Rumble d	**89,90**
X-Zone us	69,90
Young Merlin d	129,90
Zool d	119,90

GAMEGEAR

Aerial Assault d	29,90
Addam´s Family d	29,90
Alien 3 d	39,90
Alien Syndrome d	39,90
Ariel d	39,90
Arliel I	19,90
Asterix d	**49,90**
Bart vs the World d	29,90
Bart vs Space Mutants	29,90
Batman´s Return d	39,90
Chakan d	39,90
Chuck Rock d	**39,90**
Cool Spot d	69,90
Crystal Warrior d	29,90
Defender of Oasis d	29,90
Devilish d	19,90
Donald Duck 2 d	**59,90**
Dragon Crystal d	29,90
F 1 Race	**39,90**
Factory Panic d	29,90
Fantasy Zone d	29,90
Foreman Boxing	29,90
Global Gladiators d	49,90
Halley Wars d	29,90
Joe Montana	39,90
Jungle Book d	**59,90**
Klax	29,90
Last Action Hero d	**29,90**
Marble Madness	39,90
Master of Darkness d	39,90
Monaco GP	39,90
Monaco GP 2	49,90
Mortal Combat d	**49,90**
Off Road d	29,90
Olympic Gold	39,90
Outrun I	29,90
Outrun Europe d	39,90
Paperboy d	39,90
Pengo	29,90
Prince of Persia d	29,90
Psychic World d	39,90
Roadrunner d	69,90
Robocod d	29,90
Robocop 3 d	**39,90**
Sensible Soccer d	69,90
Shinobi d	29,90
Shinobi 2 d	39,90
Simpsons	39,90
Solitaire Poker	29,90
Slider d	39,90
Smash TV d	39,90
Sonic Chaos d	49,90
Sonic 2 d	49,90
Starwars d	**59,90**
Talespin d	49,90
Tazmania d	49,90
T2 Judgement Day d	**39,90**
Terminator	29,90
Winter Olympics d	69,90
Woody Pop	39,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit
I = japansches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)

Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an unsmüssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.

Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90

Ab 3 Artikeln Versandkostenfrei

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

16-Bit-Kritik: So funktioniert's


Superhit bis Megatrash: Das unbestechliche MAN!AC-Team (v.l.n.r. Andreas, Martin, Oliver, Heinrich, Ingo und Winnie) nimmt jedes Spiel genaustens unter die Lupe. Die Grimassen zeigen, wie das Spiel bei den Testern ankam.

SN
MD
CD
3DO
JAGUAR
NG
PC-E
CD-I
32

Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß oder nicht?

IT'S A MAN!AC

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht dem Wertungskasten voran

MAN!AC

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	IRIS INDIGO
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

GRAFIK	84%
SOUND	17 %

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsoundtrack oder grausames Geschepper: Die Grafik & Sound Wertungen.

SPIELSPASS 88 %

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, 80% und mehr bekommen nur absolute Spitzentitel.

Tekkno-Ambiente und Metall-Soundtrack: Ein konkurrenzlos abgedrehtes Magazin.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

- MBIT 8 — Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024.000 Bit (8 Bit = 1 Byte)
- Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.
- Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.
- Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.
- Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.
- CODE 010 201 022 — Der Spielstand wird mit Hilfe eines Paßworts festgehalten.
- D — Die Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.

Entwickler: Infogrames, F

Die Schlümpfe

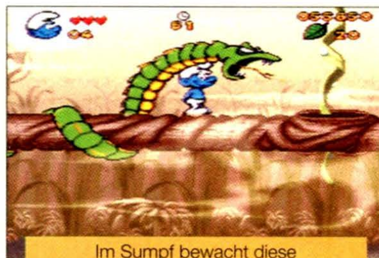


Dank Comic und Fernsehen haben die blauen Schlümpfe bis heute überlebt, eine Dekade nach ihrem allerersten Videospielauftritt ("Smurf" auf CBS Colecovision) sind die Kaputzenträger wieder Helden eines Konsolenspiels.
Auch auf dem Super NES tritt Erzfeind Gurgelhals an, um das glückliche Leben der Schlümpfe zu sabotieren: Kurzerhand nimmt er vier blaue Gnome gefangen und versteckt sie an verschiedenen Orten – in seinem Schloß hält er die bezaubernde Schlumpfine gefangen. Mit dem Muskelschlumpf zieht Ihr ins Abenteuer, um Eure Freunde zu retten. In traditionellen Jump'n'Run-Stufen wandert Ihr durch das Schlumpfdorf, durch Wälder und Wiesen – immer auf der Hut vor unfreundlichem Getier und Abgründen. Euer Schlumpf erklimmt Bäume, hüpft auf Dämmen und zerstörten Brücken herum. Befreit Ihr nach dem Kampf gegen den Endgegner einen Eurer Freunde aus seinem Käfig, könnt Ihr dessen Fähigkeiten in den nächsten Abschnitten nutzen: Der Überraschungsschlumpf wirft explodierende Geschenkpakete, der Brillenschlumpf findet sich mit seiner Öllampe am besten in unterirdischen Höhlenlabyrinthen zurecht. Eine rasante Schlittenfahrt sowie Bonuslevels, bei denen Ihr auf einem Floß oder auf dem Rücken eines Storches sitzt, stehen Euch vor der Ankunft in Gurgelhals' Schloß ebenfalls bevor. Paßwörter erleichtern den Zugang zu späteren Abschnitten.


Werdet Ihr von einer schwarzen Fliege gestochen, verwandelt sich Euer Held in einen Schwarzschlumpf.


Bei der rasanten Schlittenfahrt müßt Ihr Lawinen und Yetis ausweichen und die richtigen Sprungschanzen finden.


Auf dem Damm kommt Ihr nur weiter, wenn Euer Schlumpf die Sprungfedern an den richtigen Stellen plaziert.


Im Sumpf bewacht diese Schlange einen Eurer schlumpfigen blauen Freunde.

Weil der Hersteller das Modul gleich mehrsprachig ausgelegt hat, wissen wir nun endlich, wie die blauen Zwerge im europäischen Umland genannt werden: "The Smurfs" in England, "I Pufi" in Italien, Spanier kennen sie als "Los Pitufos" und die Franzosen nennen sie "Les Schtroumpfs".



DER BLAUE WAHN • Ob Willie mit der Brillie, Papa Schlumpf oder Schlumpfine – Peyos blaue Zwerge geistern seit Jahrzehnten durch die Kinderzimmer. Die Super-NES-Version greift hemmungslos die kindliche Fanschar an: Knuddlig-liebe Helden, kunterbunte Landschaften, putzige Gegner, wer soll dazu schon nein sagen? Auch spielerisch ist mit Mode-7-Level, verschiedenen Charakteren mit neuen Eigenschaften, Pixelspringer-Jump'n'Run und Labyrinthabschnitten einiges 'drin, wenn auch Wiederholungen etwas nerven. Leider wird das Potpourri mit einem hammerharten Schwierigkeitsgrad serviert, der selbst schlumpfigsten Spielern die weißen Schuhe auszieht. Kein Continue, keine Rücksetzpunkte, Paßwörter erst nach mehreren Levels – zertrümmerte Joypads sind vorprogrammiert. Harte Zeiten für Mr. Nutz: Die Schlümpfe sind niedlich, besser und noch schwerer.




In einigen Levels greift Ihr zur Fortbewegung auf Enten, Störche oder Flöße zurück.





HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	NINTENDO

GRAFIK	75 %
SOUND	62 %

SPIELSPASS **72%**

Abwechslungsreiches Jump'n'Run mit spielerischen Durchhängern und überhartem Schwierigkeitsgrad.



Design & Produktion : Shigeru Miyamoto

Stunt Ra



Nintendos "Super FX"-Chip ist eine tolle Erfindung, die wir leider viel zu selten im Einsatz sehen. Lediglich der Marktführer selbst hat anscheinend das nötige Kleingeld einen solchen Turbo-Chip in Serie zu produzieren und auf Modul zu packen. Der Lizenznehmer Culture Brain beispielsweise opferte für diesen Luxus einen Großteil des ROM-Speichers und liefert "Vortex", das neben "Star Wing" bislang einzige FX-Modul, mit Budget-schonenden 4 MBit aus. "Stunt Race FX", das in den kommenden Wochen in Deutschland veröffentlicht wird, ist erst das dritte Modul mit Power-Chip – allein aus Raritätsgründen solltet Ihr Euch die **FX-Module** in die Sammlung stellen.

Zwei unterschiedliche FX-Chips sind zur Zeit im Einsatz: Der "Super FX", ein mit 10 MHz getakteter RISC-Chip, berechnet 100-120 Polygone in der Sekunde und steckt in "Star Wing". Sowohl "Stunt Race FX" als auch "Vortex" benutzen den "SFX 2" mit 21 MHz und 300-500 Polygonen pro Sekunde.

"Stunt Race FX" wird seit gut einem Jahr mit Spannung erwartet, nachdem eine frühe Vorversion auf der Sommer-CES in Chicago vorgestellt wurde. Ist das Rennspiel ein "Virtua Racing"-Killer oder nur ein lahmer Ersatz-Pilot?

Doch Nintendo verzichtet auf die direkte Konkurrenz zu Segas ernsthaftem Formel-1-Simulator und inszeniert ein humoristisches Schnauferl-Rennen mit grafischen Übertreibungen und Slapstick-Einlagen. Altmeister Shigeru Miyamoto (siehe Interview auf den nächsten beiden Seiten) ist der Regisseur des Grand Prix mit Witz, bei dem alle Autos ein knuffiges Gesicht mit großen Kulleraugen haben. Im Gegensatz zu den Raumgleitern aus "Star Wing" ist Euer Polygon-Fahrzeug animiert und bewegt sich wie Donald Ducks Comic-Cabrio. Wenn Ihr mit dem Wagen durch Halfpipes brettert, spürt Ihr fast schon die weiche Federung. Euer Renner ist ein Auto wie aus Gummi, an dem selbst der härteste Crash keine Spuren hinterläßt – nur wenn Ihr zu oft in Gegner oder



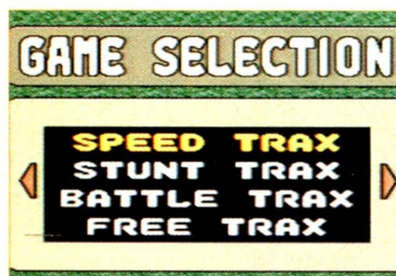
Mit dem Monstertruck unterwegs: Dieses Fahrzeug beschleunigt zwar langsam, dafür hält es einigen Rempeleien stand.



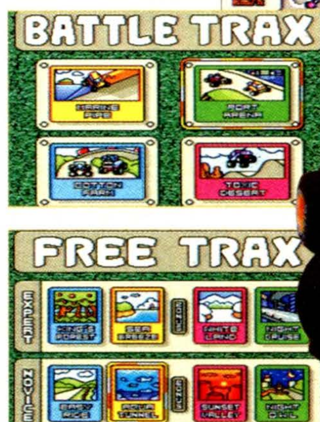
Nur im "Speed"- und im "Free"-Modus: Die Bonusfahrt mit dem Truck.















Habt Ihr Euren Lieblings-Spielmodus gefunden, geht die Wahl weiter: Fahrt Ihr im normalen Rennen ("Speed Trax") an den Start, wählt Ihr zwischen Anfänger- und Profi-Strecken. Im Zwei-Spieler- ("Battle") oder "Stunt"-Modus müßt Ihr Euch zwischen vier verschiedenen Strecken entscheiden. "Free Trax" ist ein Spielmodus, in dem Ihr alle "Speed"-Kurse frei anwählen könnt.



ce FX



Ebenso wie beim Konkurrenten "Virtua Racing" dürft Ihr als FX-Racer zwischen verschiedenen Perspektiven umschalten

Leitplanken rauscht, fliegen Euch die Einzelteile des Fahrzeugs um die Ohren. Im "Speed Trax"-Modus (nur hier fahren Computergegner mit) wählt Ihr zwischen drei Flitzern. Nach Motorleistung und Gewicht der Renner richten sich Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Doch je leichter ein Fahrzeug gebaut ist, desto schneller fliegt es beim Crash auseinander – eine "Damage"-Anzeige gibt Auskunft über den Zustand der Karosserie. Jedem Auto steht für wenige Sekunden ein "Boost" zur Verfügung, der Euch blitzschnell auf Höchstgeschwindigkeit bringt. Mit Extras, die am Wegesrand verstreut liegen, könnt Ihr Boost-Energie zurückgewinnen oder Ersatzteile einheimsen. Bonus-Stages zwischen den Etappen ergänzen die Saison.



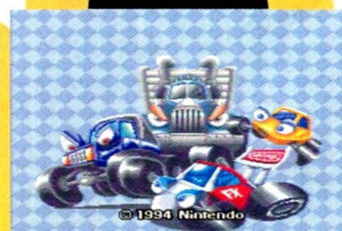
Glück gehabt: Andere Leitplanken sind so niedrig, daß Ihr von der Strecke in den Abgrund fliegt.

Mit Gags haben die Designer von "Stunt Race FX" nicht gespart: Ob Vögel über die Strecke flattern oder ein Flugzeug an Euch vorbeisaust (Bild unten), Ihr bekommt laufend neue Gimmicks geboten. Auf der letzten Strecke haben wir sogar einen "Star Wing"-Jäger gesichtet, der über Euch hinweg donnert.



ABGEFAHREN • Das neueste Spektakel von Shigeru Miyamoto ist ein toller Spaß mit echter 3D-Grafik und massenhaft Spielvarianten. "Stunt Race FX" bietet zwar keinen echten Meisterschaftsmodus, dafür aber sympathische "Hauptdarsteller", eine Batterie und hervorragende Spielbarkeit. Selbst wenn Ihr aus der Ich-Perspektive losrast, habt Ihr mit Sicht und Steuerung keine Probleme. Gegenüber dem inhaltlich etwas dünnen "Virtua Racing" hat das Nintendo-Spiel mehr Gehalt, Gags und ein Vielfaches an Strecken. Nicht zuletzt durch die überraschend auftauchenden Hindernisse (Steinschlag, Lastwägen) und die verschiedenen Streckenverhältnisse, gefällt mit das SFX-Spiel eine Spur besser als die Sega-Raserei. Lediglich der Zwei-Spieler-Modus nervt – die Sichtfenster sind unverschämt mickrig. Hoffentlich löst Nintendo das Split-Screen-Problem bis "Star Wing 2".





MBIT	16
HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	82 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	89 %

Hat mit "Mario Kart" nicht viel gemeinsam: Abwechslungreiches Comic-Rennspiel mit Polygongrafik & mickrigem 2-Spieler-Modus.









Jetzt noch schnell den idealen Flitzer gewählt und schon kann's losgehen. Den schnittigen 2-Rad-Rennwagen (unten links) könnt Ihr übrigens nur im "Free Race"-Modus anwählen. Das Mobil ist mordsschnell und läßt sich leicht steuern.

SHIGERU MIYAMOTO



Anläßlich des offiziellen Deutschlandstarts von "Stunt Race FX" haben wir uns mit Nintendos Wunderkind Shigeru Miyamoto, Vater von Mario und Zelda, unterhalten.



Spielographie
Shigeru Miyamoto

Design/Producer:

- 1981 "Donkey Kong" (Automat)
- 1983 "Mario Bros" (Famicom/NES)
- 1981 "Donkey Kong" (Automat)
- 1985 "Super Mario Bros" (Famicom/NES)
- 1986 "Legend of Zelda" (Famicom/NES)
- 1987 "Super Mario 2" (Famicom/NES) "Adventure of Link" (Famicom/NES)
- 1988 "Super Mario 3" (Famicom/NES)
- 1989 "Mother" (Famicom/NES)
- 1990 "Sup. Mario World" (Super Nintendo) "F-Zero" (Super Nintendo) "Pilotwings" (Super Nintendo)
- 1991 "Sim City" (Super Nintendo) "Legend of Zelda" (Super Nintendo)
- 1992 "Super Mario Kart" (Super Nintendo) "Starwing" (Super Nintendo)
- 1993 "Kirby's Adventure" (Famicom/NES) "Kirby's Pinball" (Game Boy)
- 1994 "Stunt Race FX" (Super Nintendo)

Bei seinem letzten Besuch in Japan hat sich MAN!AC-Mitarbeiter Jörn Möller bei Nintendo in Tokyo mit Shigeru Miyamoto, dem Erfinder der populärsten Videospielfiguren der Welt zusammengesetzt. Als Spieledesigner überragt dieser Japaner all seine Kollegen und Konkurrenten: Shigeru Miyamoto trat als 36jähriger Diplom-Designer 1977 in das Unternehmen Nintendo ein und verwandelte als ersten Auftrag den Automaten-Flop "Radarscope" in das Ur-Jump'n'Run "Donkey Kong". Unter Leitung des legendären Nintendo-Ingenieurs Gunpei Yokoi paßte Miyamoto seinen Helden Mario den technischen Fähigkeiten der damaligen Spielautomaten an, zeichnete ihn in kräftigen Farben und verzichtete zugunsten einer Kappe auf die schwierig darzustellenden Haare. "Donkey Kong" wurde zum Super-Hit und Miyamoto zwei Jahre darauf zum Leiter der neugegründeten R&D-Abteilung für Unterhaltungsspiele. Als Produzent und Designer entwickelte sich der Mario-Erfinder schnell zum wichtigsten Kreativen des Konzerns und blieb bis heute als Spieleentwickler hautnah am fertigen Produkt. Neben dem Amerikaner David Crane (ebenfalls ein Hüpfspiel-Pionier) kann Miyamoto auf die längste Karriere zurückblicken.

? Herr Miyamoto, brauchte das SNES wirklich noch ein weiteres Autorennspiel?

Stunt Race FX ist nicht irgendein Rennspiel wie "F1" oder "Super Mario Kart". Es hat viel mehr Elemente von einem Fahrsimulator. Das Fahrverhalten der Autos wird mit bisher ungekannter Genauigkeit berechnet. Als wir das Spiel konzipierten, war für uns entscheidend, daß der Spieler die Sprünge und Kurven so erlebt, als ob er am Steuer eines wirklichen Fahrzeugs sitzt. Das gibt es in bisher so in keinem anderen Spiel; es ist jetzt überhaupt nur möglich geworden durch den Einsatz des neuen Super-FX-Chips.

? Sind die technischen Möglichkeiten des Super Nintendo damit ausgereizt?

Naja, "Stunt Race FX" ist mit Sicherheit das beste Rennspiel auf dem SNES, aber ausgereizt ist das System deshalb noch lange nicht. Eng wird es höchstens was Spiele angeht, bei denen viel berechnet werden muß, etwa komplizierte Polygon-Grafik. Beim 8-Bit-NES können wir nach zehn Jahren sagen, daß wir mit unseren Spielen langsam an die Grenzen stoßen, aber aus dem SNES selbst kann man noch viel mehr rausholen.

? Wie denn? Glauben Sie, es gelingt Ihnen noch einmal ein "Super Mario World" oder "Legend of Zelda" auf diesem System?

Nein, das nicht. Ich glaube, mit "Mario" oder "Zelda" haben wir die ultimativen Spiele des Genres geschrieben. Jeder gute Programmierer versucht mit seinen Spielen das Bestmögliche für die derzeit verfügbare Hardware zu schreiben. Für das SNES sind diese Spiele die Spitze ihrer Klasse, an denen gibt es ohne neue Hardware-Verbesserungen meiner Ansicht nach nichts zu verbessern. Aber ob ein Spiel gut ist, hängt nicht alleine von der Hardware ab, es liegt alleine an der Spielidee.

? Was macht denn ein gutes Spiel aus?

Das ist schwer zu sagen. Der Maßstab eines guten Spiels ist natürlich zunächst mal der Verkaufserfolg, also bemühen sich alle herauszufinden, was die Kunden für ein Spiel wollen. Das ist insofern auch OK, als das Spiele ja keine Kunstwerke sind, sondern Gebrauchsgegenstände. Ich glaube aber, daß man sich nicht alleine auf die Marktforschung verlassen kann. Deshalb versuche ich immer, meine Spiele zu einem besonderen Erlebnis zu machen. Bei jedem Videospiel bewegt man ja die Figuren mit einem Joypad. Bei meinen Spielen soll der Spieler diese Schnittstelle vergessen. Er soll nicht darüber nachdenken müssen, welchen Knopf er drücken muß, um die Figur da und da hin zu bewegen. Der Spieler soll sich ganz mit der Spielfigur identifizieren können.

? Wie erreicht man das?

Indem man Emotionen anspricht. Wie bei einem guten Buch oder im Kino will ich eine instinktive Reaktion hervorrufen. Dazu muß ein Spiel eine dichte Atmosphäre haben. Die Soundeffekte, die Grafik, die Bewegungen, das alles muß den Spieler so in seinen Bann schlagen, daß er vergißt, daß er ein Spiel spielt. Erst wenn man bei einer Explosion im Spiel glaubt, die Hitze auf der Haut zu spüren, ist es ein gutes Spiel.

? Kann man es lernen, gute Spiele zu machen?

Ich weiß nicht. Ich habe mir mein Leben lang Spiele ausgedacht, vielleicht weiß ich deshalb gefühlsmäßig, worauf es ankommt. Schon als ich klein war, habe ich für meine Freunde Puppentheater gespielt. Weil ich nicht so viel Spielzeug hatte, mußte ich alles selber machen. Ich war gezwungen, kreativ zu sein: Ich baute meine eigenen Puppen aus Papier und habe mich auch als





Comiczeichner versucht. Und wenn ich jetzt so darüber nachdenke - heute, mit 42, mache ich das immer noch: Ich denke mir Figuren aus und mach Puppenspiele mit ihnen – nur daß das Medium jetzt eben Videospiele sind.

? Wie kamen Sie zu Ihrem Job bei Nintendo?

1977 fing ich bei Nintendo an. Damals gab es dort noch keine Spieledesigner. Nintendo stellte Spielzeug her, Spielkarten vor allem. Ich hatte Industriedesign studiert und hatte nie daran gedacht, elektronisches Spielzeug zu bauen. Erst als ich drei Jahre bei Nintendo war – damals brachte Taito gerade "Space Invaders" heraus – entschloß man sich, Videospiele zu bauen. Ich wollte aber kein Spiel machen, in dem es nur ums Abschießen ging, und dachte mir deshalb das Jump'n'Run-Spiel "Donkey Kong" aus. Das war ein riesiger Erfolg, und ich wurde zum Producer befördert.

? Inzwischen haben Sie mehr als 20 Spiele produziert. Welches davon halten Sie für Ihr Bestes?

Ich finde sie alle gut, angefangen bei Donkey Kong, das für seine Zeit revolutionär war, bis hin zu den "Super Mario" - Spielen. Bei "Super Mario World" brachten wir Wochen damit zu, Musik, Soundeffekte und Hintergrundgrafiken aufeinander abzustimmen, um das Feeling jeder Szene möglichst stark rüber zu bringen. Das hatte noch keiner vorher so hinbekommen. "Zelda" mag ich auch sehr, weil es so eine besondere Atmosphäre von Entdeckung und Abenteuer transportiert. Im strengen Wortsinn ist "Zelda" Virtual Reality: Es wird eine Umwelt simuliert, in der man sich frei bewegen kann. Auf "Stunt Race FX" bin ich besonders stolz, da es technisch so anspruchsvoll war.

? Welche Spiele spielen Sie am liebsten?

In meiner Freizeit spiele ich fast nie. Wenn, dann nur mit meinen beiden Kindern. Da mag ich Spiele, die sich schnell durchspielen lassen. Für so komplizierte Sachen, etwa Rollen- oder Strategiespiele habe ich keine Zeit. Meine eigenen Spiele spiele ich dagegen bis zum Umfallen, in der Testphase. Wir müssen ja alles überprüfen und ausbalancieren, ob die Level nicht zu schwer sind. Wir arbeiten zwar im Team, aber wenn es um das Spielgefühl geht, möchte ich immer noch selbst Hand anlegen.

? Für 1995 ist eine 64-Bit-Konsole angekündigt, die jetzt noch unter dem Namen "Project Reality" gehandelt wird. Was wird sich dadurch für das Spieledesign ändern?

Es wird natürlich schwieriger für die Softwareproduzenten. Mit jeder neuen Hardware fängt man wieder bei Null an. Eine neue Konsole ist wie eine weiße Leinwand: Man hat natürlich eine Menge neuer Möglichkeiten, aber das ist auch etwas einschüchternd, weil man keinen Maßstab hat.

? Werden wir denn grundsätzlich andere Spiele sehen?

Nein. Selbst wenn die Hardware noch so sehr verbessert wird, werden sich die Spielideen nicht besonders ändern. Die Grafik wird wohl besser, detailreicher. Aber der Spielspaß steckt woanders. Es ist wie mit dem Fernsehen: Bald werden wir HDTV haben, ein größeres, feinkörnigeres Bild. Aber die Art, wie Filme gemacht werden, wird sich nicht verändern. Was passieren wird, ist, daß mit zunehmender Berechnungsgeschwindigkeit die Spielwelten dichter, realistischer werden.

? Wie das?

Wir können mehr Mechanismen aus der Wirklichkeit in des Spiel übertragen, um es so glaubwürdiger zu machen. Bei "Starwing" oder "Stunt Race FX" haben wir fast die gesamte Rechenpower des Chips dazu aufgewendet, das Gefühl des Raumes einzufangen. Bei künftigen Systemen wird das Standard sein. Das heißt aber nicht, daß diese Spiele automatisch besser werden. Die Spieler wollen in erster Linie nicht Realismus sondern Spielspaß durch eine gute Spielidee. Es ist Unsinn zu glauben, man müsse etwa für ein Autorennspiel nur alles so genau wie möglich simulieren, um ein gutes Spiel zu bekommen. Man muß sich auf die Elemente konzentrieren, die das Spiel spaßiger machen.

? Wenn Sie die Project Reality-Konsole schon hätten, was für ein Spiel würden Sie schreiben?

Das ist Top Secret!

? Schreiben Sie denn schon an Spielen für dieses neue System?

Wirklich, darüber darf ich im Moment noch nicht sprechen.

? Wird es denn einen Nachfolger zu Super Mario World geben?

Mal sehen. Ich persönlich mag diese ewigen Nachfolgespiele nicht, aber ich bin natürlich nur ein Angestellter von Nintendo, und wenn die einen Nachfolger wollen, dann muß ich wohl einen machen. Wenn, dann wird dieses neue Spiel aber nur auf einem neuen System mit besseren Hardwaremöglichkeiten erscheinen. Wie ich schon sagte: Für das SNES ist "Super Mario World" meiner Meinung nach das ultimative Run-and-Jump. Ich würde niemals Marios Namen mißbrauchen, um damit ein zweitklassiges Spiel zu verkaufen.

? Wie schon "Starwing" geht ja auch "Stunt Race FX" etwas weg von dem "niedlich"-Look von früheren Spielen, wie "Super Mario". Orientiert sich Nintendo künftig an einer älteren Zielgruppe?

Wir haben gar keine fest umrissene Zielgruppe im Sinn, wenn wir uns ein neues Spiel ausdenken. Das wichtigste Kriterium für Nintendo-Spiele ist, daß sie für ein breites Publikum geeignet sein müssen. Wir können es uns nicht erlauben, Spiele zu machen, die nur jugendliche Spielefreaks verstehen können, die bereit sind, alle 32 Angriffsformationen von "Space Invaders" auswendig zu lernen. Wir wollen immer, daß unsere Spiele auch für Erwachsene attraktiv sind. Man darf nie den Fehler begehen, zu sagen: Naja, dieses Spiel ist etwas lahm, aber für die lieben Kleinen wird es schon genügen. Wenn ein Spiel einem Erwachsenen nicht gefällt, spielen es Kinder erst recht nicht.

Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg für Ihre kommenden Projekte.



Shigeru Miyamoto

1952 geboren in Sonebe bei Kyoto

1977 Im August diesen Jahres Abschluß einer Ausbildung als Industriedesigner an der staatlichen Kunsthochschule von Kanazawa. Eintritt bei Nintendo

1987 im Januar diesen Jahres Beförderung zum Produzenten. Im gleichen Jahr produziert Miyamoto zwei der ergolgreichsten NES-Spiele: "Adventure of Link" und "Super Mario Bros. 2"

1993 Im Mai diesen Jahres wird Miyamoto Leiter der zweiten Nintendo Entwicklungsabteilung (R&D 2)

Entwickler: M. Matsuda, Y. Hashimoto • **Produzent:** E. Kawasaki • **Grafik** K. Nagashima, C. Yamasaki, M. Nishida, E. Kusunoki, E. Kojitani • **Musik:** J. Kitapy

Top Hunter


Mit dem "Robocop"-Kampfvehikel macht Ihr Euch über die teuflische Schlange in der Eiswelt her.


Der Waldlevel sieht grafisch fantastisch aus, in den anderen Stufen gibt's jedoch nicht so viel zu sehen.


Im Verlauf Eures Abenteuers findet Ihr vielerorts Warpzones, die Euch in ein Bonusspiel entführen.

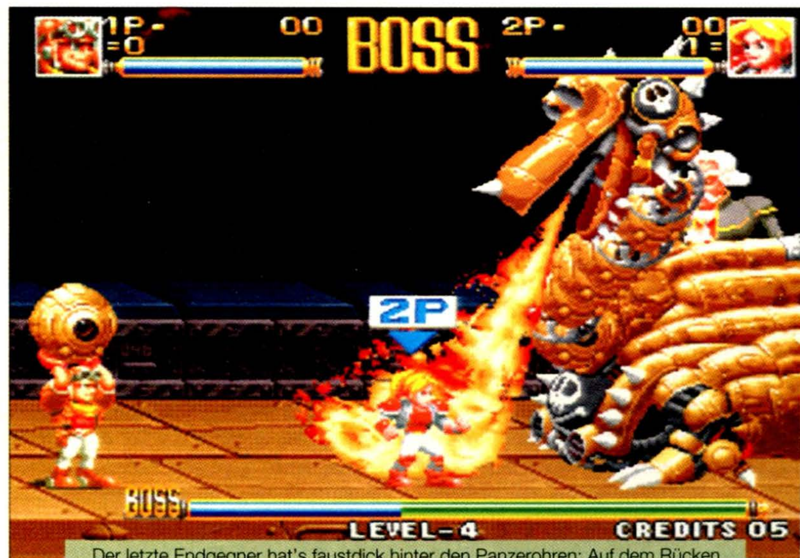
Die beiden Helden von "Top Hunter" könnten bald zu unerwarteten Ehren gelangen. SNK ließ Anfang Juni auf der Tokyo Toy Show in Japan verlauten, daß die Charaktere möglicherweise die beiden ersten Maskottchen des Herstellers werden – Konkurrenz für Segas Sonic und Nintendos Mario. Bleibt abzuwarten, ob die Spieler die Qualitäten der Kopfgeldjäger ähnlich einschätzen. Erste Rückmeldungen aus der Spielhalle bescheinigen dem SNK-Automaten (identisch mit dem Heimmodul) guten Anklang.



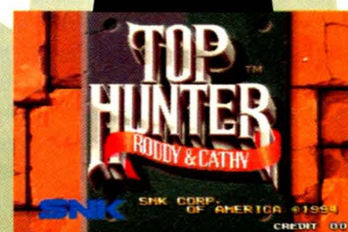
Schlechte Zeiten für Sparschweine: Nach Monaten der überschwenglichen Ankündigungen liegt nun das zweite Spiel der "Last Resort"-Designer vor – und ausnahmsweise handelt es sich nicht um ein Prügelspiel.
Roddy und Cathy sind zwei abenteuerlustige Kopfgeldjäger, denen eine schwierige Mission anvertraut wird. Nachdem die Menschen damit begonnen haben, den Weltraum zu kolonialisieren, setzen die bösen Klaptonen alles daran, die menschlichen Niederlassungen in Schutt und Asche zu legen. Nur Ihr könnt die irdischen Siedlungen vor dem Untergang bewahren. Die Pixel-Piraten verprügelt Ihr à la "Final Fight", oder holt sie mit Eurem bionischen Arm zu Euch heran, hebt sie über den Kopf und werft sie auf nahende Gegner. Später chartert Ihr ein zweibeiniges Kampffahrzeug, mit dem Ihr Eure Widersacher überrumpelt. Frischzellenkuren für Eure Muskeln und die Energieleiste am oberen Bildschirmrand gibt's ebenfalls, soweit Ihr an einem der von der Decke hängenden Seile zieht. Gleich zu Anfang des anstrengenden Abenteuers steht Euch die Wahl zwischen vier Levels frei: Ihr beginnt auf dem Eis-, Wind-, Wald- oder Feuerplaneten – nur den letzten Level könnt Ihr nicht anwählen. In jeder Welt erwarten Euch einäugige Piraten, vermummte Sternen-Sölder und grimmige Mutanten, die Ihr im Vorder- oder (nach einem Druck auf den C-Feuerknopf) im Hintergrund bekämpft. Im Zwei-Spieler-Modus kann so jeder eine eigene Ebene übernehmen. Blinkende Feinde hinterlassen eine goldene Superrüstung, die Eure Schlagkraft und die Spezialattacke (ein Feuerball, den Ihr mit "Street Fighter 2"-Kombination ausführt) verstärkt. Spielt Ihr "Top Hunter" zu zweit, entbrennt die Jagd nach dem Kopfgeld – wer mehr Münzen scheffelt, bekommt Bonuspunkte.

ZU FRÜH GEFREUT• Rummel in der MAN!AC-Redaktion: Soeben ist das heiß ersehnte "Top Hunter"-Modul eingetroffen! Titelbild und Vorspann werden eilig weggedrückt – das Los entscheidet, wer zuerst spielen darf. Aber was ist das? Auf den ersten Blick sieht "Top Hunter" sehr interessant aus, doch schon nach den ersten zehn Minuten stellt sich Langeweile ein, im Laufe des Spiels suchen die ausgewählten Redakteure nach Kollegen, die sie für den Rest des Abenteuers vertreten. Vier Levels, die Ihr mehrmals spielen müßt, eine Handvoll unterschiedlicher Feinde, eine einzige, fünfschüssige Waffe, ein kurzer Endlevel und die langweilige Bonus-Welt. Spielerische Innovationen liegen leider nicht auf Eurer Marschroute, genausowenig wie eine fesselnde Musikkulisse oder durchweg brillante Grafik. Lediglich die krachenden Soundeffekte verdienen Respekt.





Der letzte Endgegner hat's faustdick hinter den Panzerohren: Auf dem Rücken des feuerspeienden Techno-Drachen versteckt sich der Ober-Pirat.





HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	390 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	78 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	69 %

Hektisches Jump'n'Run. Wenig Abwechslung bei Gegnern und Waffen vermiest das technisch saubere Spiel.

Gnadenlos !! billig !!

07461 - 79001

Auszug aus unserer Preisliste

Actraiser 2 us.	109.95	Mega Man X dt.	109.95
Action Replay Pro 2	109.95	Mega Man Soccer us.	129.95
Airborn Ranger us.	129.95	Metal Mariners	129.95
Alien III dt.	**59,95**	Might & Magic III us	144.95
Andre Agassi Tennis	119.95	Mr. Nutz dt	109.95
Arcus Odyssey us.	139.95	Mystical Ninja dt.	129.95
Astro Go-Go jp.	Vorb.	NBA JAM	124.95
Barkley Shut up & Jam	144.95	NBA Showdown us	119.95
Battle Tank 2 us	124.95	NHL 94 dt.	119.95
Bugs Bunny us.	135.95	Ninja Warriors us	139.95
Chopllifter III us.	99.95	Nigel Mansel dt.	129.95
Clay Fighter	119.95	Obitus us.	144.95
Clay Mates us.	119.95	Pinnball Dreams us	119.95
Desert Fighter	149.95	Prehistoric Man us.	139.95
EEK the Cat us	134.95	Rock n' Roll Racing	109.95
Equinox	109.95	Operation Alien us	119.95
Eye of The Behol. us.	144.95	Pirates Dark Water us	139.95
Fido Dido us.	129.95	Pop n' TwinBee II	119.95
Fifa Internat'l Soccer	119.95	**R-Type III eur.**	**89,95**
Final Fight II jp.	**49.95**	Secret of Mana us.	139.95
Flashback dt	79.95	Sensible Soccer dt	99.95
FX Trax us	119.95	Shadow Run dt	129.95
Inspector Gadget us.	119.95	Saturday Night Slam us.	Vorb.
Infrarot Joypad 2 Player	99.95	Socks the Cat us.	119.95
Jungle Book	Vorb.	Speedy Gonzales us	129.95
Knight of Round Table	139.95	Star Wars II	135.95
King of Dragons us.	149.95	Star Trek Next Gen. us.	119.95
Legend us	129.95	Steel Talons us	99.95
Lord of Rings us.	123.95	Striker II (World Cup)	119.95
Lemmings II us.	119.95	Super Bomberman II jp.	169.95
Lethal Enforcers/Gun us.	159.95	Super Bases Loaded 2 us.	149.95
Lufia us.	135.95	Super Metroid us.	139.95
Mario & Wario us.	129.95	Super Nova us.	119.95
Mechwarrior dt.	139.95	Super Bomberman 2 jp.	169.95

Ladengeschäfte
KEIN VERSAND

FUN TRONIXX
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921-513400

GAMESTORE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201-777225

GAMESTORE
Düsseldorf
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211-1649409

Preise können abweichen

Smurfs	119.95
T-2 Arcade Game dt. incl. Super Scope	**199.95**
Troddlers us.	105.95
Turn and Burn us.	119.95
Ultimate Fighters us.	129.95
Undercover Cops us.	129.95
Untouchables us	134.95
Virtual Soccer dt	129.95
Wizardry 5 us.	139.95
Winter Extreme us	139.95
World Cup Soccer us.	134.95
Wolfenstein 3D	129.95
Young Merlin	139.95
Super Scope dt.	**89.95**
Infrarot Joypad	**99,95**
Videofilm SNES 140 Minuten	

3 DO

Grundgerät NTSC	**1049.-**
Grundgerät RGB	**1349.-**
Demolition Man	Vorb.
Escape from Monster	99.95
John Madden Football	79.95
Mega Race	129.95
Out of This World	99.95
Pebble Beach Golf	129.95
Real Pinnball	129.95
Road Rash	139.95
Shock Wave	Vorb.
Total Eclipse	119.95
Who Shot Jonny Rock	129.95
Laser Gun	119.95
3-DO Joyboard	219.95

Atari Jaguar 569.--

incl. Cybermorph	
Raiden	99.95
Crescent Galaxy	99.95
Dino Dudes	99.95
Club Drive	129.95
Alien vs. Predator	Vorb.
Redline Racer	Vorb.
Tiny Toons	Vorb.
Wolfenstein	Vorb.
Joypad	59.95

Wir haben die neusten Games !!

Mega Drive

VirtualRacing 139.95

Super Gameboy

Ruft an:
07461-79001
Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us = amerikanische Module, jp = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. **Vorb. = Vorbestellungen möglich, lieferbar ab Juni/Juli 94.** Inhaber: Alexander Sprung

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

JAGUAR™





3DO

Panasonic®



TRADELINK ELTASTR. 8 78532 TUTTLINGEN
Tel: 07461 - 79001 Fax: 07461 - 79003

Produzent: Jeremy Smith • **Design:** Jason Gee, Jon Hilliard, Guy Miller • **Programmierung**: Jon Hilliard • **Grafik:** Jason Gee • **Sound**: Martin Iveson

Battleco



Die Mega-CD-Spezialisten von Core Design schlagen erneut zu: "Battlecorps" versetzt Euch in die ferne Zukunft.

Interstellare Minenkonzerne kämpfen um die Macht im Weltall, als Wissenschaftlern ein Durchbruch in der Technologie gelingt. Die Turbokernreaktoren der "Super Fission"-Klasse verschaffen dem Besitzer einen uneinholbaren Vorsprung bei der Energiegewinnung. Der Treibstoff für die Reaktoren ist das seltene Mineral Meridium, das acht Lichtjahre von der Erde entfernt auf dem winzigen Planeten Mandelbrot's Welt abgebaut wird. Eine kleine Kolonie von Arbeitern der Interplanetary Mining Corp. baut das Erz mittels hausgroßer Roboter ab. Doch eines Tages wird ihre Arbeit sabotiert: Ein Agent der Konkurrenz infiziert den organischen Hauptcomputer MOSES mit einem Virus, worauf dieser völlig außer Kontrolle gerät und ein Eigenleben entwickelt. Er übernimmt die Kontrolle über die Maschinen, baut den Planeten zu einer waffenstarrenden Festung aus und setzt die Menschen gefangen.

Als Mitgliedern des Battlecorps-Spezialteams greift Ihr in das Geschehen ein: Im Cockpit Eures Kampfroboters landet Ihr auf Mandelbrot's Welt und müßt dort 13 Levels bewältigen. Dabei wählt Ihr aus drei Piloten und ihren Battlebots: Jack Cutter ist ein muskelbepackter Macho-Typ, dessen Cyborg in allen drei Ausrüstungskategorien (Geschwindigkeit, Panzerung, Durchschlagskraft) ausgeglichen gut bestückt ist. Becky Ojo, die einzige Frau im Trio, sitzt in einem leichten, wendigen Kampf-Walker, der aber Schwächen in der Defensivausstattung aufweist. Der hünenhafte Außerirdische Dika A'Jang steuert den größten und kraftvollsten Roboter, der aber extrem langsam ist.

Verliert Ihr die gesamte Schildenergie eines Charakters, verliert Ihr ihn, dürft aber mit einem anderen Helden weitermachen. Während der Kämpfe laufen über den bordinternen Ticker Nachrichten, Tips und witzige Kommentare von Einsatzleiter Lieutenant Calgary – auf Wunsch mit deutschem Text.

Ihr steuert den zweifüßigen Roboter "Armordillo", der mit einer Doppelkanone ausgerüstet ist. Doch was wäre die Welt ohne Extrawaffen? Ihr ballert mit Flammenwerfer, Supergeschütz, zielsuchenden Raketen und Schockgefrierer, daneben gibt's eine Smartbomb und ballistische Granaten, die auch über Hindernisse wie Hügel oder Gebäude gefeuert werden können. Diese explosive Waffe ist besonders im praktischen Dreierpack sehr wirkungsvoll.

Der Armordillo wird mit Speed-Ups erheblich schneller und wendiger, Ihr verstärkt Schilde und Feuerkraft mit herumliegenden Ersatzteilen oder seid bei Aufnahme eines weiteren Extras für kurze Zeit unbesiegbar.

Durch die Frontscheibe des Cockpits blickt Ihr auf eine 3-D-Welt. Ihr bewegt Euch frei in alle Richtungen, soweit es die natürlichen Gegebenheiten wie Felswände, Berge oder Lavaseen nicht verhindern. Daneben könnt Ihr den Blickwinkel nach oben und unten verschieben, um am

***Core Design** arbeitet im Moment an weiteren Mega-CDs: "Soulstar" wird bis August noch einmal überarbeitet (eine Mega-32-Version ist ebenfalls angekündigt), außerdem soll im nächsten Jahr "Special Forces" erscheinen – wieder ein rasantes 3D-Actionspektakel.*


Die Gegner verstecken sich oft hinter Geschützttürmen oder Felshindernissen, um Euch zu überraschen.



In einigen Abschnitten müßt Ihr zuerst Lasersperren beseitigen oder Brücken aktivieren.


Blubbernde Luftblasen und verschwimmende Optik – besonders unter Wasser regieren die Spezialeffekte.



Ihr dürft aus drei verschiedenen Helden wählen, die unterschiedliche Talente in den Kampf führen.


Treffen der Roboter: Das Pixelproblem bei extremen Zooms haben die Designer in den Griff bekommen.


Oft werden wichtige Durchgänge von einem gutbewaffneten Cyborg-Wächter verteidigt.



Vor dem Start gibt's das übliche Mission-Briefing – sogar mit deutscher Sprachausgabe.

rps

Boden verankerte Minen oder fliegende Gegner besser zu bekämpfen. Ein Radarschirm überwacht feindliche Bewegungen, außerdem könnt Ihr eine Mini-Karte (ähnlich wie im Vorgänger "Thunderhawk") zur besseren Orientierung einblenden.

Der Bildausschnitt schwankt mit dem Gehrhythmus nach oben und unten, die Bewegungsgeschwindigkeit könnt Ihr stufenlos regeln und sogar den Rückwärtsgang einlegen.

Das Einsatzgebiet führt durch jeweils mehrere Abschnitte im Lavagebiet, Ihr erkundet unterirdische Höhlen und Abwasserkanäle, seid unter Wasser und in einer arktischen Kältezone unterwegs. Je nach Umwelt drohen Euch neben feindlichen Kampfrobotern oder Geschützstellungen auch natürliche Gefahren: Kochendes Lavagestein oder rutschige Eisplatten gefährden die Funktionen Eures Cyborgs.

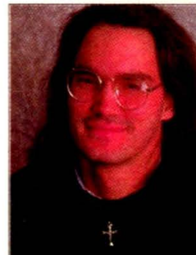
Jeder Level hat ein fest umrissenes Missionsziel: Ihr müßt Verteidigungsanlagen, Fabriken oder Stützpunkte außer Gefecht setzen, alle gegnerischen Battlebots in Metallschrott verwandeln und schließlich in der virtuellen Cyber-Zone dem Hauptcomputer MOSES endgültig den Strom abdrehen. Nach mehreren Stufen kämpft Ihr gegen Endgegner. Euer Fortschritt wird nach Beendigung einer Level-Mission automatisch im Mega-CD-Batteriespeicher festgehalten, damit Ihr beim nächsten Mal nicht von vorne beginnen müßt.

Die Grafik, für die **Jason Gee** verantwortlich ist, nutzt in einigen Abschnitten die volle Mega-Drive-Farbpalette von 64 Farben, von CD erklingen atmosphärische Popsounds und Funkverkehr.



Das sieht übel aus: Gerade wird der Battlebot des Redakteurs von drei gegnerischen Cyborgs auf einmal angegriffen.

Kümmerte er sich früher nur um die Optik von Spielen wie "Jaguar XJ 220" oder "Thunderhawk", ist er nun zum Spieldesigner aufgestiegen. Er schrieb die Hintergrundstory von "Battlecorps", außerdem zeichnete er die 3-D-Objekte. Sein nächstes Projekt ist "BC Racers" (früher Chuck Rally). Die Veröffentlichung wurde auf Oktober verschoben, eine Mega-32-Version ist bereits in Arbeit.



HEFTIG • Die CD vermittelt eine tolle Mech-Atmosphäre: Ihr stampft durch farbenprächtige Bitmap-3D-Levels und werdet mit Feinden und Sperrfeuer eingedeckt, daß Euch Hören und Sehen vergeht. Die Grafik ist sehr gut gelungen, obwohl ab und an aus allen Rohren ballernde Gegner zu plötzlich und ohne Vorwarnung auftauchen. Die Spielverlauf erfordert schnelle Reaktion, aber auch taktisches Herangehen an die Missionen. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenso heftig wie die explosive Handlung. Die Abschnitte sind sehr groß, außerdem werdet Ihr mit Spezialeffekten bombardiert. "Battlecorps" ist langsamer und bedächtiger als der Vorgänger "Thunderhawk", bietet aber ebensoviel Action. Leider ist das Ganze nicht ganz so gut ausbalanciert – zu viele Waffen, zu viele Feinde. Trotzdem ist die CD ein Erlebnis und allen Mega-CD-Fans zu empfehlen.





HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	80 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	82 %

Effektgeladenes 3-D-Spektakel um Kampfroboter. Hart und spannend, fordert neben Ballerfinger auch Taktik.



"Tron" läßt grüßen: MOSES wird von rotierenden Schutzschilden und Satelliten beschützt.

Entwickler: Sunsoft, USA

The Pirates of Dark Water



Wer schon am Samstagmorgen vor der Glotze hängt, war sicher schon einmal der Zeuge eines "Dark Water"-Abenteuers aus der Zeichentrick-Fabrik der Hanna-Barbera-Productions. In der Fantasywelt von Mer droht eine unheilvolle Kraft, alles Lebendige zu verschlingen. Um das "Dark Water" aufzuhalten, müßt Ihr alle acht Kleinode des Rule-Schatzes finden, die nur gemeinsam Ihre Zauberwirkung entfalten. Leider wurden die Artefakte vor langer Zeit von Piraten entwendet und auf verschiedenen Inseln verschlampt. Prinz Ren zieht mit seinen **Helfern** und der Kriegerin Tula los, um die Schätze zur Rettung seiner Welt wieder zu vereinen. Dabei dürft Ihr allein oder zu zweit ins Abenteuer aufbrechen. Auf einer Karte steuert Ihr das nächste Eiland an, wo Ihr in seitlich scrollenden Levels reihenweise Seeräuber vermöbelt. Fette Korsaren, schwertschwingende Riesen und flinke Piraten-Bräute versuchen Euch aufzuhalten. Im "Final Fight"-Stil prügelt Ihr Euch durch die Abschnitte, um am Levelende einen Endgegner - meist einen Oberpiraten, ab und zu aber auch ein ekliges Fantasy-Monster - zu bezwingen und einen Teil des Schatzes zu erhaschen.

Neun Inseln mit Dschungel, unterirdischen Höhlen oder Besuchen in Städten umfaßt das zu bereisende Territorium. Habt Ihr alle Schätze gefunden, steht nur noch das Duell mit Lord Bloth, dem Führer der Piratenbande, auf Eurem Terminplan.

Als einzige ist Tula mit Zauberkräften ausgestattet, Ren ist ein solide schneller Kämpfer, während der muskelbepackte Ex-Pirat Ioz eher Final-Fight-Haggar nacheifert.









Um alle Schätze zu finden, klappert Ihr alle acht Inseln von Dark Water nacheinander ab.



Für Abwechslung vom Prügeleinerlei sorgt diese fliegende Raubkatze, die wild durch die Gegend zoomt.



Der Drachen ist nicht sehr gefährlich: Ein Treffer nach dem Landeanflug, und er fliegt gegen die nächste Wand.



Beim Teammodus dürft Ihr die Schlagwirkung auf Euren Mitspieler vorher abschalten.

FINAL AXE? • Das Modul prügelt sich als Kreuzung aus "Golden Axe" und "Final Fight" heran: Zauber- und Sprungangriffe stammen aus Segas indiziertem Action-Scroller, die meisten anderen Techniken aus dem Capcom-Klassiker. Leider ist die Mischung nicht ganz so explosiv, wie sie es verspricht: Trotz großer Sprites und Bewegungsvielfalt verbreitet die Bildschirmaction durch die ständige Gegner-Wiederholung keine Stimmung. Lediglich ein netter Endgegner und das Ballerintermezzo wecken den Spieler kurz aus dem Prügeleinerlei auf. Sieht man vom ausgelutschten Spielablauf ab, ist "Pirates of Dark Water" ein zumindest ordentlich gemachtes Spiel, bei dem geübte Kämpfer schnell dem letzten Piratenkapitän gegenüberstehen. Dazu braucht Ihr nur etwas Geduld, um die langgezogenen und monotonen Abschnitte im wachen Zustand zu überstehen.





Der hartnäckige Zwerg begegenet Euch im Verlauf des Spiels gleich mehrmals – oft von Handlangern begleitet.





HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	MITSUI

GRAFIK	63 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	62 %

Mäßig interessante Mischung aus "Golden Axe" und "Final Fight" mit spielerischen Längen statt Überraschungen.

Pink goes to Hollywood



Noch eine der originellsten Ideen: Aus dem Sofa schälen sich Plagegeister, die Paulchen ans Leder wollen.

Der rosarote Panther treibt nicht nur mit Inspector Clouseau seinen Schabernack, jetzt heizt er auch den Mega-Drive-Spielern ein: Im traditionellen Jump'n'Run-Umfeld mit tapfer scrollenden Szenarien schlagt Ihr Bösewichte mit einem Boxhandschuh KO, sammelt ab und zu ein Extra und hüpft zielstrebig über Hindernisse und Abgründe. Als Pink Panther treibt Ihr Euch in den MGM-Studios in Hollywood herum – da der Weg nicht immer vorgegeben ist, müßt Ihr die Umgebung erkunden, ehe ein frischer Level in Reichweite rückt. Neben einer Handvoll typischer Hilfen (Zusatzenergie, Unverwundbarkeit, Bonuspunkte) greift Paulchen in die Trickkiste: Das Bremslicht stoppt Feinde und der Preßlufthammer läßt die Gegner zu Staub zerfallen.



ICH SEHE SCHWARZ • Wer sich an diesem Modul erfreut, muß schon eine rosarote Brille aufsetzen. Am besten gefällt noch die Grafik – nett gezeichnet und teilweise ansprechend animiert. Negativer Höhepunkt des völlig belanglosen Rumgehüpfes ist dagegen das rucklige Scrolling. Die technische Inkompetenz der Entwickler geht Hand in Hand mit der totalen Uninspiriertheit beim Thema Level- und Extra-Design. Der vermeintliche Abenteuer-Aspekt (Wo geht's zum nächsten Szenario?) entpuppt sich als nerviges Absuchen des Spielareals. Angesichts des Überangebots an besseren Jump'n'Runs ein vorprogrammierter Ladenhüter – trotz Paulchen. Die noch schlechtere Super-Nintendo-Version bleibt uns hoffentlich erspart. Noch hat sich kein deutscher Anbieter gefunden.

MBIT 8

HERSTELLER	TECMAGIK
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	55 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	47%

Plattform-Gehüpfe von vorgestern: Spielbar, aber völlig ideenlos und technisch veraltet.

Produzent: Pamela Kleibrink Thompson • **Design:** Parker Davis • **Programmierung:** Chris Harvey, Jerod Bennett • **Grafik:** Jennifer Terry, Dean Ruggles, Robert Steele, David Simmons • **Sound:** Joey Kuras • **Musik:** Tommy Tallarico

Jungle Bo



Die Verfilmung des "Dschungelbuchs" von Rudyard Kipling gehört zu den erfolgreichsten Walt-Disney-Produktionen aller Zeiten und kehrt regelmäßig in unsere Kinos zurück. Die Videoversion entwickelte sich sogar zur meistverkauften Kassette des letzten Jahres.

Damit das Dschungelbuch auch von der Nintendo-Generation nicht vergessen wird, hat sich die bewährte Entwicklungsabteilung von Virgin USA an die Arbeit gemacht. Ursprünglich führte der "Aladdin"-Macher David Perry den Programmiertrupp, doch nach seinem plötzlichen Ausscheiden übernahm ein neues Team das ehrgeizige Projekt. Nach etlichen Verzögerungen ist nun die Super-Nintendo-Version fertiggestellt, das Mega-Drive-"Jungle Book" folgt in wenigen Wochen.

Mowgli ist aufwendig und sehr flüssig animiert. Dabei wurde auch der humorvolle Aspekt nicht vergessen.



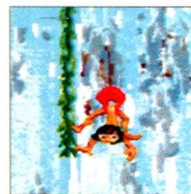
Im höchsten Baum des Dschungels versucht die Schlange Kaa, Euch mit Hypnose-Strahlen zu treffen.













Um das Katapult richtig einzusetzen, müßt Ihr die Steinblöcke benutzen.

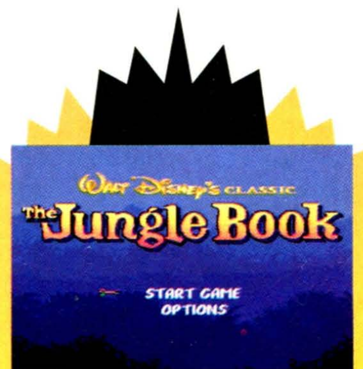
Die Spielhandlung hält sich nah an der berühmten Vorlage: Der Waise **Mowgli** wird von Wölfen aufgezogen und muß sich beim Erwachsenwerden mit den Gefahren des indischen Dschungels auseinandersetzen. Dabei erlebt er viele Abenteuer und erfährt schließlich, daß er nicht in den Urwald, sondern zu den Menschen gehört. Doch bevor er seinen tierischen Freunden den Rücken kehrt, will er den Dschungel von der Tyrannei des grausamen Tigers Sherr Khan befreien.

Dazu hüpft und rennt der kleine Held durch elf Levels, in denen Mowgli allen Freunden und Feinden des bekannten Disney-Films begegnet.

Der gutmütige Bär Balu erwartet Euch als Helfer von Mowgli im immergrünen Wald, wo Ihr an Lianen herumschwingt und versucht, Insekten, Schlangen und der nervigen Affenbande auszuweichen. Dabei sammelt Ihr Diamanten und Wurfgeschosse wie Riesenfrüchte und Bowlingkugeln ein, die Mowgli später weiterhelfen. Ihr hüpft auf einem gigantischen Baum nach oben, benutzt Vogelnester und federnde Äste als Steig-



Leider müßt Ihr im Spiel beim Kampf gegen den Affenkönig Louis auf die Hilfe von Balu verzichten.



MBIT 16

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	80 %
SOUND	64 %

SPIELSPASS	77%

Disney-gerecht inszeniertes und schweres Jump'n'Run, das Euch statt neuen Ideen aufwendige Grafik beschert.

ok



Freund Balu wartet in den ersten Abschnitten am Ausgang und versorgt Mowgli ab und zu mit Extras.



Auf dem Papagei fliegt Ihr durch ein Dorf in den Baumwipfeln. Geballert wird mit einer Banane.

hilfen, um in der Krone gegen die fiese Schlange Karr zum Endkampf anzutreten. Wie im Kinofilm versucht Euch das hinterhältige Reptil mit Hypnose außer Gefecht zu setzen.

In den nächsten Abschnitten balanciert Ihr zwischen den Hütten einer Baumhaussiedlung, hangelt Euch an gespannten Seilen entlang und verschiebt Steinquader, um Wippen als Katapult zu nutzen.

Auf dem Rücken eines Papageis fliegend erreicht Mowgli weitere Teile der Stadt in den Baumwipfeln, immer auf der Hut vor giftigen Pfeilen und Früchte-werfendem Affenvolk.

Habt Ihr den schier endlosen Wasserfall samt tückischen Höhlen bestiegen, landet der Held in der versunkenen Stadt, wo King Louie, der Herrscher der Affen, haust. Besiegt seine Leibgardisten und überlebt seine Fallen, um den Grobian schließlich im Zweikampf zu bezwingen. Leider zerstört im Augenblick Eures Triumphes ein Erdbeben die Ruinenstadt. Wenn Ihr Mowgli aus dem automatisch scrollenden Inferno herausgesteuert habt, stellt Mowgli sich dem zornigen Louie ein zweites Mal zum Kampf.

Weiter geht's durch schwindelerregende Baumwelten und den nächtlichen Dschungel, dem letzten Level entgegen. Nach einem Waldbrand irrt Mowgli in einer versengten Einöde herum, wo Geier, Hyänen und Fledermäuse die Vorboten der finalen Auseinandersetzung sind. Schließlich steht Euch Sherr Khan gegenüber, den Ihr mit Hilfe von Feuerfackeln aus dem Wald vertreiben müßt.

Paßwörter gibt´s leider keine, dafür haben die Designer ein frustschonendes Extra eingebaut: Fallt Ihr von einer höheren Ebene, muß Mowgli nicht etwa den ganzen Weg noch einmal zurücklegen. Eine Libelle sorgt dafür, daß Ihr wieder zu einer akzeptablen Stelle zurückgeflogen werdet.

Als Rücksetzpunkte dienen kleine Elefanten, die wild mit Fahnen um sich schwenken.

!

ZWILLING • Das Spiel erinnert frappierend an Virgins Mega-Drive-Aladdin. Kein Wunder, denn das "Jungle Book" benutzt ähnliche Animationen, dasselbe (David Perry)-Scrolling und ein fast identisches Spieldesign. Ihr lauft durch wunderschön gemalte Welten und müßt wie in "Aladdin" einen Autoscrolling-Abschnitt sowie einen Fluglevel bewältigen. Dabei ist die Farbenpracht manchmal hinderlich, weil Ihr kaum ausmachen könnt, wo Eure Hand einen festen Halt findet und wo Ihr ins Leere greift. Spielerisch birgt der Dschungel jedoch wenig Neues. Der altbewährte Jump´n´Run-Mix wird hervorragend präsentiert und mit stimmiger Musik – z.T. Originalfilmmelodien – begleitet. Wer noch immer nicht genug von Hüpfspielen hat und kein Mega Drive besitzt, kann sich auf ein sehr gut gemachtes, schweres und umfangreiches Disney-Spiel freuen – auf ein "Aladdin" im Dschungel-Look.





Im achten Level müßt Ihr nicht nur geschickt auf Seilen balancieren, sondern auch dem Autoscrolling entkommen.



Im verbrannten Wald kommt es zum entscheidenden Kampf zwischen Mowgli und Sherr Khan.



Produzent: Robb Alvey • **Design:** D. Bishop, B. Anderson, E. Yeo, D. Perry, Eurocom, R. Alvey, J. Rignell • **Grafik:** M. Dietz, E. Schofield, D. Tenaple, S. McLean, R. hardy, C. Sorensen, C. Larsen, N. Bruty, Lin Shen • **Sound:** Tommy Tallarico, Joey Kuras

Jungle Book



Gerade noch vor Redaktionsschluß traf die Mega-Drive-Version des "Dschungelbuchs" ein. Die Handlung hält sich ebenso wie die der Super-NES-Variante an die Filmvorlage, allerdings ist das Spieldesign trotz gleicher Levelnamen anders ausgefallen.

In ausgedehnten Abschnitten müßt Ihr vor Ablauf des Zeitlimits eine vorgegebene Anzahl von Edelsteinen und danach einen von Mowglis Filmfreunden wie Baghera oder Balu finden.

Dabei ist der kleine Held meist zu Fuß unterwegs, schwingt sich an Lianen durch die Lüfte oder nutzt andere Tiere, um größere Hindernisse, Abgründe oder Flüsse zu überwinden.

Mowgli wehrt sich gegen Schlangen, Affen oder Insekten mit gezielten Bananenwürfen oder hüpft ihnen einfach auf den Kopf. Als Endgegner erwarten Euch die Schlange Kaa, Affenkönig Louie und natürlich der finstere Tiger Sherr Kahn.

Als Extrawaffen sammelt Mowgli Bumerangs, Bowlingkugeln und verschiedene Früchte.



In diesem Abschnitt reitet Mowgli auf dem Rücken eines Elefanten zur nächsten Plattform.



Hinter dem Schild der Buschmänner verstecken sich drei Affen, die mit Früchten werfen.



Endgegner King Louie folgt derselben Taktik wie auf dem Super NES. Leider fiel er etwas kleiner aus.



Statt nur den Ausgang zu suchen, müßt Ihr auf dem Mega Drive genügend Diamanten finden.

QUALITÄTSARBEIT • Die Mega-Drive-Version unterscheidet sich bewußt von der Super-Nintendo-Variante – noch ein "Aladdin" hätte Segas 16-Bitter auch nicht gebraucht. Die Animationen sind sehr gelungen, die Levels farbenfroh und lassen viel Raum zum Entdecken. Das Spiel ist routiniert programmiert und zusammengestellt, die Steuerung hervorragend und der Schwierigkeitsgrad etwas leichter als beim Nintendo-Kollegen ausgefallen. In spielerisches Neuland verirrt sich "Jungle Book" aber nicht: Ähnliches haben wir in Dutzenden von Hüpfspielen schon einmal gesehen. Ich wäre froh, wenn alle Jump'n'Runs mit so viel Können gestaltet wären. Wer das Genre mag, wird Spaß an der gut präsentierten und kurzweiligen Reise durch den Urwald haben. Überraschte Begeisterungsstürme löst aber auch dieses Dschungelbuch-Modul nicht aus.

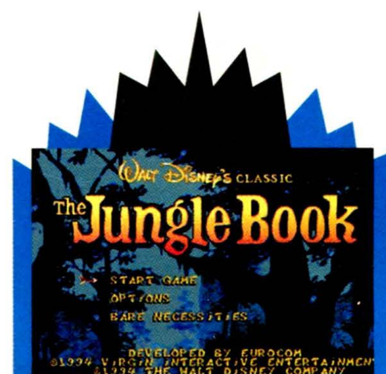




Ein Steinkatapult läßt Euch auch höchste Baumkronen ohne Schwierigkeiten erreichen.



"Versuch's mal mit Gemütlichkeit...": Dschungelbuchfreunde kennen diese Szene aus dem Kinofilm.



MBit 16

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	79 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	78%

Routiniertes Jump'n'Run mit Disney-typischer Grafik. Spielerisch gut und überzeugend, aber ohne die letzte Inspiration.

Entwickler: Capcom, J

King of Dragons



Capcoms Golden-Axe-Verschnitt kommt nun auch offiziell in deutsche Geschäfte, spielerisch hat sich seit unserem Importtest in MAN!AC 6/94 nichts geändert: Ihr wählt aus fünf Helden, die unterschiedlich stark, gewandt und zauberkundig sind. Mit diesen Recken kämpfen sich alsdann ein oder zwei Spieler durch 24 mehr oder minder kurze Fantasy-Levels mit Drachen, Skelettkriegern, Mumien und anderen vom Bösen kontrollierten Monstern. Zwischendurch stibitzt Ihr aus Truhen und Fässern Extras, wobei sich später auch Gegner als punkteträchtige Behälter **tarnen**. Habt Ihr eine bestimmte Punktzahl erreicht, gibt´s eine Ausbaustufe für Eure Lebensenergie, Angriffswaffe und Defensivkünste.



Wer wartet wohl am Ausgang? Richtig – ein unfreundlicher Riesenendgegner.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	140 MARK
VERTRIEB	CAPCOM
GRAFIK	44 %
SOUND	46 %
SPIELSPASS	59 %

Fantasy-Knüppeltour für zwei. Solide gestaltet, spielerisch aber lau – nach einer halben Stunde langweilig.



OHNE BISS • Nach rechts laufen und Monster vertrimmen – das ist alles, was das Modul Euch bietet. Immerhin ist die Reise recht umfangreich, wenn die Levels auch arg kurz geraten sind. Einige der Endgegner sind herausfordernd, nach zwölf Abschnitten wird die Sache aber ziemlich schwer und nervtötend öde. Wer "Golden Axe"-Kopien mag, sollte sich lieber "Knights of the Round" des gleichen Herstellers besorgen. Dort ist die Grafik besser und der Spielverlauf einen Tick interessanter.

Die falschen Freunde jedes Videospielabenteurers werden Mimics genannt. Als Extra getarnt haben sie nichts weiter im Sinn, als Euch zu schaden. Mimics tauchten Mitte der 80er erstmals auf – so z.B. in "Super Mario Bros.".

Entwickler: Namco, Japan

Smash Tennis









Menüs und Statistiken: Wenn Ihr die obigen Bilder studiert, habt Ihr einen prima Überblick über die Spielvarianten und besonderen Features von „Smash Tennis"

Wenn Ihr das Vorbereitungsturnier als Sieger absolviert habt, erhaltet Ihr Euer erstes Paßwort. Danach folgen vier Turniere, die Ihr jeweils im Viertelfinale beginnt. Dabei spielt Ihr übrigens gegen Frauen und Männer – egal für welche Spielfigur Ihr Euch entscheidet (zur Wahl stehen zwölf Männer und acht Frauen). Um Euch ein bißchen Arbeit zu ersparen, folgt jetzt das Paßwort, mit dem Ihr das Vorbereitungsturnier elegant überspringt: XBAAYAXA



Wer „Jimmy Connor's Pro Tennis Tour" überdrüssig ist, hat mit der Mehr-Spieler-Sportsimulation „Smash Tennis" endlich eine Alternative. Das lizenzlose Filzball-Gekloppe (erschien bereits vor gut einem Jahr in Japan) stellt männliche und weibliche Spieler zur Verfügung, bietet einen **Turnier-Modus** mit fünf Wettbewerben sowie Freundschaftsmatches in jeder gewünschten Kombination aus computergesteuerten und menschlichen Spielern. Das Spielfeld sieht dabei eher quadratisch aus und scrollt wieselflink dem Ball hinterher. Augenscheinlich legten die Designer weniger Wert auf Realitätsnähe (man schaue sich nur mal die comichaften Tennis-Cracks an), sondern ließen sich von spielerischen und humorvollen Aspekten leiten. So stehen nicht nur die typischen Plätze zur Wahl, Eure Tennispartie könnt Ihr direkt am Strand oder auf einem Bergplateau austragen. Die Umgebung hat jedoch keine Auswirkung auf den Spielverlauf: Ungeachtet des Szenarios beherrschen die Spieler knallharte Aufschläge, gefühlvolle Stopps und Lobs, plazierte Volleys und druckvolle Grundlinienschläge. Wohin der Ball geschlagen wird, hängt von der Stellung des Spielers zum Ball sowie Euren Joypad-Aktivitäten ab: Drückt Ihr beispielsweise während der Ausholbewegung das Steuerkreuz nach links, wird die Filzkugel tendenziell nach links gedroschen.





Neben den Standard-Plätzen (Gras, Sand & Hartplatz im Stadion-Ambiente) wählt Ihr Courts an exzentrischen Orten an.



HALBFINALE • Auch wenn mir der tiefere Sinn der Spezial-Courts verborgen blieb, zählt „Smash Tennis" zu den guten Tennisspielen. Ähnlich wie bei Nintendos „Super Tennis" stimmen zwar die Relationen zwischen Spieler- und Platzgröße nicht (von den Abmessungen des Courts ganz zu schweigen), doch spielerisch läßt das Namco-Modul wenig Kritik zu. Der Verzicht auf besonders ausgefeilte oder innovative Schlagmechanismen wird durch die harmonisch aufeinander abgestimmten Otto-Normal-Schlagvarianten aufgewogen. Einsteiger können sofort loslegen, Profis entdecken im Lauf der Zeit die ein oder andere Finesse. Natürlich besonders motivierend: Die Mehr-Spieler-Modi. Grafik und Sound sind belanglos (lediglich die knarzige Sprachausgabe zum Thema Spielstand fällt auf), ungewöhnliche Features fehlen völlig – nicht einmal eine Zeitlupe steht zur Verfügung.





Richtig nett wird's erst im Duett: Via Multi-Player-Adapter dürfen bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig antreten – in jeder beliebigen Kombination.

MBIT 8 · CODE 010 201 022

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	47 %
SOUND	36 %
SPIELSPASS	72 %

Gute Tennissimulation für bis zu vier Spieler: Kaum extravagante Features, dafür prima spielbar und mit Comic-Grafik.

ZEIT FÜR TECNOPLUS

Game Boy Power Adapter (TP203G)

Mit Hilfe des 6V Netzstrom- Adapters wird der Game Boy direkt mit Strom aus der Steckdose versorgt. So kann auf den Gebrauch von Batterien weitgehend verzichtet werden.

★ 6V Stromversorgung
★ 2,80 m langes Kabel für größtmögliche Bewegungsfreiheit.

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

Game Boy Battery Pack (TP206)

Das Battery Pack für den Game Boy ist ein direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien. Es ermöglicht bei voller Aufladung 10 Stunden kontinuierliche Spielzeit!

★ direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien
★ konzipiert für 10 Std. kontinuierliche Spielzeit
★ bequem in das Batteriefach des Game Boy einzusetzen

empf. Verkaufspreis

34.99 DM

Game Boy Chargemate (TP209)

Dieses Ladegerät ist konzipiert für das Laden von 4 Ni-cd wiederaufladbaren Batterien, oder des TecnoPlus Battery Packs (TP206)

★ entladbares/ wiederaufladbares Ladegerät
★ Platz für 4 Ni-cd wiederaufladbare Batterien oder das TecnoPlus Battery Pack (TP206)
★ Entladefunktion verlängert die Lebensdauer der Batterien
★ LED Anzeige für einfache Handhabung
★ für den Gebrauch mit dem Nintendo Game Boy

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Die oben genannten Modelle sind auch für das Sega Game Gear erhältlich.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

LEISURESOFT GmbH

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

Produzent: Ossiy • Design: Jun Tsu Chi • Programmierung: Waka!!, Koba, Kenken • Grafik: George, Kumo Pu, Tsu No1 • Sound & Music: Hata, Milpo, Pomtaro, Shirako

Out Runners



Segas "Out Run", das erfolgreiche Spiel mit der blonden Beifahrerin, zieht seit 1988 unzählige Umsetzungen und Varianten nach sich. Doch weder das futuristische "Out Run 2019", noch "Out Run Europe", eine 8-Bit-Entwicklung aus England, brachten das Blut der Fan-Gemeinde in Wallung. Mit den humoristischen "Out Runners" erlebte das Kultspiel seine jüngste Aufarbeitung. Statt im Ferrari geht Ihr mit einem hochtourigen Boliden Eurer Wahl an den Start zu einem internationalen Gasfuß-Contest. Neben den teuersten Sportwägen aus amerikanischer und japanischer Fertigung bietet Euch der Kfz-Händler auch Spezialanfertigungen wie den protzigen "Street Monster"-Chevy in knalligem Pink oder einen hochgezüchteten Strandbuggy an. Zu jedem Wagen erwartet Euch eine eigene Besatzung: Zwei langhaarige Schönheiten steuern den "Bad Boy", ein japanisches Pärchen sitzt im "Smooth Operator"-Cabriolet, während sich zwei fette Schlägertypen in den schnuckligen Turbo-Käfer zwängen.

Bad Boy

The Road Monster

Smooth Operator

Quick Reactor

Easy Handling

Mad Power

Wild Chaser

Speed Buster



Da freut sich der Polygon-Pilot: Der "Virtua Racer" hat Euch soeben als versteckter Endgegner überholt!



Go West: Die verzweigte Strecke mit einem Ausgangs- und mehreren Endpunkten kennt Ihr bereits aus anderen "Out Run"-Spielen.

Der "Arcade"-Modus führt Euch in einer vielfach verzweigten Route rund um den Globus – bleibt unter dem Zeitlimit und Ihr dürft weiterrasen. Den "Original"-Modus gab's beim Automaten noch nicht: Wählt Euren Schlitten und Euren



Wenn Ihr so dumm seid, einen Sportwagen mit manueller Schaltung zu wählen, geht dem Verkäufer der Hut hoch.

Gegenspieler und versucht ihn auf seiner Heimstrecke zu schlagen. Habt Ihr hintereinander alle Piloten abgehängt, startet ein geheimer Endgegner mit Polygon-Piloten, um Euch doch noch um den verdienten Pokal zu bringen.

Jede Strecke zeichnet sich durch lokaltypische Features aus: In Deutschland seht Ihr das bayrische Königsschloß Neuschwanstein am Horizont, über der japanischen Landstraße thront der Berg Fuji. In Afrika müßt Ihr auf gallopierende Zebra-Horden achten, während Ihr in Rußland mit vermummten Schlittenfahrern um die Wette braust.

Der Bildschirm bleibt übrigens auch im Solo-Modus geteilt.

TÜV ABGELAUFEN • Das größte Manko an "Out Runners" ist der geteilte Bildschirm, der Euch auch im Solo-Modus den Blick auf die malerische Landschaft beschneidet und nur eine mickrige Drittel-Optik übrig läßt. Außerdem brausen die Boliden noch unrealistischer durch die Gegend als ihre Spielhallen-Kollegen: Mal brettert Ihr einfach durch einen Konkurrenten hindurch, mal hängen zwei Räder schon über dem Abgrund ohne daß sich das Fahrverhalten ändert. Vergeßt auch die manuelle Gangschaltung, denn im Gegensatz zu anderen Rennspielen bringt sie keinen zusätzlichen Leistungsschub. Ihr verzeiht der Fun-Raserei diese Patzer? Dann wird Euch vielleicht die Tatsache umstimmen, daß beide Spielmodi und alle Strecken spätestens nach zwei Stunden durchrast sind – dann langweilen Euch auch die witzigen Szenen nach dem Zieldurchlauf.





Mickrige Optik & wenig Spielspaß: Die vielfältige "Out Runners"-Grafik wie diese griechisch Küstenlandschaft hätte einen größeren Bildausschnitt verdient gehabt.





HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	55 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	44 %

Cartoon-Autorennen mit permanentem Split-Screen. Leider unterscheiden sich die protzigen PS-Boliden im Fahrverhalten kaum.

Produzent: Scott Duckett • **Design:** Tim Williams • **Programmierung:** John Botti • **Grafik:** Bob Stevenson • **Sound:** Tommy Tallarico, Mark Miller

Robocop vs. Terminator

In MAN!AC 3/94 haben wir Euch das Plattform-Gemetzel bereits vorgestellt, jetzt gibt´s das Splatter-Spektakel auch offiziell zum günstigen Ramschpreis. Das amerikanische Comic-Haus Dark Horse verpflanzte die Filmfiguren Robocop und Terminator in eine **gemeinsame**, doppelt-brutale Zukunft. Der biomechanische Polizist Robocop durchstöbert Detroit auf der Jagd nach Skynets Maschinen und sammelt dabei zunehmend härtere Geschütze ein. Als Gegner warten zu Beginn die üblichen Straßenpunks, später kämpft Ihr gegen ausgewachsene Killer-Roboter und Terminatoren. Nach einer ballerintensiven Aufwärmphase im Hinterhof müßt Ihr später in labyrinthartigen Gebäuden Geiseln finden und befreien.

Zwei Science-fiction-Kollegen machen das nach: In "Alien vs. Predator" kämpft der Weltraumjäger gegen die schleimigen Kreaturen aus Ridley Scotts Kultfilm. Auch dieses Dark-Horse-Comic wurde bereits auf Konsolen umgesetzt.

MBiT 16	
HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	50 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	51 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	44 %

Mittelmäßiges Action-Jump´n´Run mit Filmhelden, das mit derben Splattereinlagen aufzufallen versucht.



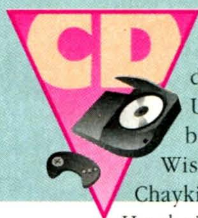
Igitt – der Gangster verabschiedet sich mit einer roten Farbfontäne.



BLUTRÜNSTIG • Die Levels werden immer größer, die Feinde immer härter, am Ausgang wartet ein Endgegner – man kennt das ja. Das einzige, was das mittelmäßige Action-Jump´n´Run aus der Masse heraushebt, ist das literweise herumspritzende "Blut". Derbe Splatteeffekte bestimmen die dünne Handlung. Wer beim Anblick roter Farbe gleich "Blut, Blut" lechzt, sollte vor dem Eingreifen der BPS sein Schnäppchen machen. Ballerprofis finden dank harter Levels Herausforderung.

Produzent: Stephen Clarke-Williams • Produzent bei Virgin: Erik Yeo • Produzent bei Interplay: Alan Pavlich
Design: Eric Chahi • Programmierung: Michael Burton • Musik: Tommy Tallarico, Jean-Francois Freitas

Heart of the Alien



Während sich draußen ein übles Unwetter zusammenbraut, hat es sich der Wissenschaftler Lester Chaykin im Inneren seines Hochsicherheits-Labors gemütlich gemacht. Just in dem Moment, als Lester ein Experiment startet, schlägt ein Blitz in das Belüftungssystem ein – mitsamt seines Bedienungspults wird der Wissenschaftler in eine zwielichtige Paralleldimension gepustet. In "**Another World**", das der "Heart of the Alien"-CD als Zugabe beigepackt wurde, ist es Eure Aufgabe, Lester durch rätsellastige Katakomben und ungemütliche Burgen zu steuern. Im Nachfolger "Heart of the Alien" übernehmt Ihr dann die Rolle eines Außerirdischen, den Lester zu Beginn seines "Another World"-Abenteuers kenngelernt hat. Er half ihm, seinen düsteren Wächtern zu entkommen, und brachte ihn nach der Befreiung aus der außerirdischen Kommandozentrale in sein Dorf. Das haben die bösen Kuttenwesen aber mittlerweile in Schutt und Asche gelegt – es gelingt ihnen sogar, Lester nochmal zu schnappen und zurückzuschleppen. Natürlich folgt Ihr ihm, um ihn erneut aus den Händen der Wärter zu entreißen. Euer Abenteuer beginnt in einer morbiden Kraterlandschaft, in der es vor lebensgefährlichen Löwen, Giftschlangen und Säurepfützen nur so wimmelt. Mit geschickten Turnübungen (klettern, springen) müßt Ihr Euch die erste Waffe – eine Peitsche – erkämpfen, mit der Ihr Abgründe und Säurebäder überwindet. Kurze Zeit später, die ersten Erfahrungen mit Aufzügen und Giftgaswolken liegen gerade hinter Euch, ladet Ihr Eure Laserkanone und liefert Euch hitzige Gefechte mit den Wächtern des Gefängnisses. Wie schon im ersten Teil könnt Ihr Laserstrahlen feuern, ein Schutzschild erzeugen und mit einem Superstrahl (aufladen per Knopfdruck) Türen und poröse Felswände zerbröseln.

Lesters erstes Abenteuer auf Mega Drive und Super Nintendo wurde unter drei verschiedenen Titeln verkauft. In Amerika erschien es unter dem Namen "Another World", hierzulande wurde es als "Out of this World" angeboten. In Japan, wo Chaykins Reise als letztes erschien, lief es unter dem Titel "Outer World". Das grafisch und spielerisch ähnliche "Flashback" hat übrigens nichts mit "Out of this World" zu tun: Dort übernehmt Ihr die Rolle des Geheimagenten Conrad Hart, der von einem Planeten entkommen muß.


Um bis in die Kommandozentrale vorzudringen, müßt Ihr Eure Peitsche geschickt einsetzen.


Geschafft: Nachdem Ihr die Festung der Außerirdischen zerstört habt, beginnt der Wiederaufbau Eures Heimatdorfes.


Dramatisch: Lester hat Euch im Kampf gegen einen Außerirdischen gerettet. Doch für ihn kommt jede Hilfe zu spät.

LESTER'S BACK • Virgin sei Dank: Die "Heart of the Alien"-CD ist das Nonplusultra für Lester-Chaykin-Fans. Ihr dürft ihn nochmal in sein "Another World"-Abenteuer schicken (gleiche Grafik, aber fantastische Musikkulisse), ehe Ihr mit Lesters außerirdischem Freund durch "Heart of the Alien" turnt. Einige Aufgaben erinnern zwar an den ersten Teil, trotzdem stecken viele neue Einfälle, Spielelemente und Rätsel im Nachfolger. So könnt Ihr mit Eurer Peitsche die unterschiedlichsten Dinge anstellen (vom Schwingen über Abgründe bis zum Erschlagen der Gegner) und später im Duo mit dem computergesteuerten Lester an der Lösung des Spiels arbeiten. Noch stärker als die Polygongrafik ist der Soundtrack, der Euch förmlich in die Paralleldimension hineinsaugt. Selten hat die Musik ein Spiel besser ergänzt als bei diesem Doppelpack.




Im ersten Teil stand Euch ein gutmütiger Außerirdischer zur Seite, der in der Fortsetzung "Heart of the Alien" nun selbst zum Helden wird.



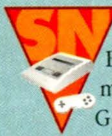


HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	71 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	80 %

Fesselnder CD-Doppelpack für ausgekochte Joypadprofis. Trotz des hohen Frust-Faktors ein Muß für Fantasy-Freunde.

Entwickler: Probe Software, GB

The incredible Hulk



Wenig Neues im Kampf von Bruce Banner gegen einen machthungrigen Plagegeist: Genau wie auf dem **Mega Drive** (siehe Test in der letzten MAN!AC) prügelt sich der unglaubliche Hulk durch fünf Levels. Unser Held geht mit seinen Widersachern nicht gerade zimperlich um, stöbert gelegentlich ein paar Extra-Pillen auf und hat ein fieses Zeitlimit im Nacken. Meistens schlägt Hulk mit seinen mächtigen Fäusten zu, entwendet jedoch beiläufig Telefonzellen, um sie den Feinden entgegenzuschleudern. Kurz vor dem Energie-Nullpunkt verwandelt sich Hulk in den schmalbrüstigen Bruce Banner zurück und ist den Monster-Attacken beinahe hilflos ausgeliefert – dafür kann er jetzt enge Röhren entlangkrabbeln.



Mann, ist der stark: Hulk demontiert die Telefonzelle und schleudert sie den Feinden entgegen.



16 BIT

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	73 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	60 %

Ein Muskelprotz macht Kleinholz: Deftiges Actionspiel mit viel Geprügel, ansprechender Optik und offenkundigen Design-Mängeln.

JUMP'N'BEAT • Auch die Super-Nintendo-Fans müssen sich mit den Mankos der Sega-Version abfinden. Detaillierter Grafik und guten Animationen stehen spielerische Durchhänger im Weg: Unfaire Stellen sind kaum zu vermeiden, die Endgegner geben sich ebenso einfallslos wie die Bösewichte unterwegs. Für Aufmerksamkeit sorgen derbe Umgangsformen des Helden (die Todesarten der Feinde erinnern mitunter an Splatter-Filme) sowie dezenter Adventure-Touch dank vereinzelter Weg-Alternativen.

Bei der Gesamtwertung für die Mega-Drive-Version hat sich leider ein Fehler eingeschlichen. Statt den abgedruckten 68 Prozent Spielspaß hat "The incredible Hulk" lediglich 60 Prozent verdient. Wir bitten um Entschuldigung.

Entwickler: Stormfront Studios, USA • **Produzent:** Scott Orr • **Design:** Scott Orr, Happy Keller, Mark A. Fong • **Programmierung:** Mark A. Fong, Mark Buchignani • **Grafik:** Jim Larsen, John Keester, Al Roughton • **Sound:** Mike Bartlow

Andretti Racing



Nach den ruppigen "Road Rash"-Motorradschlachten versucht sich Electronic Arts an einer akkuraten Autorennsimulation. Als Taufpate des Spiels wurde **Mario Andretti** gewonnen, der in seiner Laufbahn alles fuhr, was vier Räder hat. Demzufolge beschränkt sich das Modul nicht nur auf eine Rennklasse, sondern läßt Euch per Joypad hinter das Lenkrad von Sprint-, Stock- und Indycars steigen.

Sprintrennen werden in Autocross-ähnlichen Vehikeln auf einer Aschenbahn gefahren. Bei den Stockcars rast Ihr mit PS-starken Wagen im Serienlook durch ovale Rundkurse, die Indycars erinnern an Formel-1-Renner und werden auch auf Stadtstrecken gefahren.

In jeder Disziplin müßt Ihr Euch vor dem Rennen qualifizieren, um einen Platz im Hauptfeld zu ergattern. Neben Trainingsfahrten bestreitet Ihr eine Saison mit fünf Rennen, bei der es Punkte und Preisgelder zu gewinnen gibt, die wieder in den Wagen investiert werden müssen. Als Krönung wählt Ihr den Karriere-Modus: Dort fangt Ihr als junger Fahrer in der Sprintmeisterschaft an und dient Euch nach und nach durch die verschiedenen Klassen nach oben. Alle Rennen dürfen mit gesplittetem Bildschirm auch zu zweit bestritten werden.



Sind zwei Joypad-Piloten am Start, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt.



Beim taktischen Boxenstop tankt Ihr nach und zieht einen neuen Reifensatz auf.



Habt Ihr im Training eine gute Rundenzeit erzielt, ist Euch ein aussichtsreicher Startplatz sicher.

Während der Fahrt ist nicht nur der Bleifuß gefordert: Taktisches Rennverhalten und genaues Planen der Boxenstops gehören ebenso dazu wie das rechtzeitige Abdrängen eines überholenden Wagens.

Die Designer legten viel Wert auf Rennrealismus: Das Anfahren von Kurven funktioniert mit etwas Übung genauso wie das Ausbremsen oder Ansaugen im Windschatten. Anfänger fahren mit Getriebeautomatik, Profis schalten sich manuell durch zwei Schwierigkeitsgrade. Ihr seht die Fahrt entweder aus dem Cockpit oder hinter dem Wagen, im Solomodus dürfen verschiedene Perspektiven zugeschaltet werden

Die italo-amerikanische Rennlegende gewann die Formel-1-WM, wurde Indycar-Champion (mit Siegen bei den Indianapolis 500) und stand beim legendären Daytona 500-Stockcar-Rennen auf dem obersten Treppchen. Sohn Michael wurde ebenfalls Indycar-Meister und versuchte sich im letzten Jahr auf McLaren in der Formel 1.

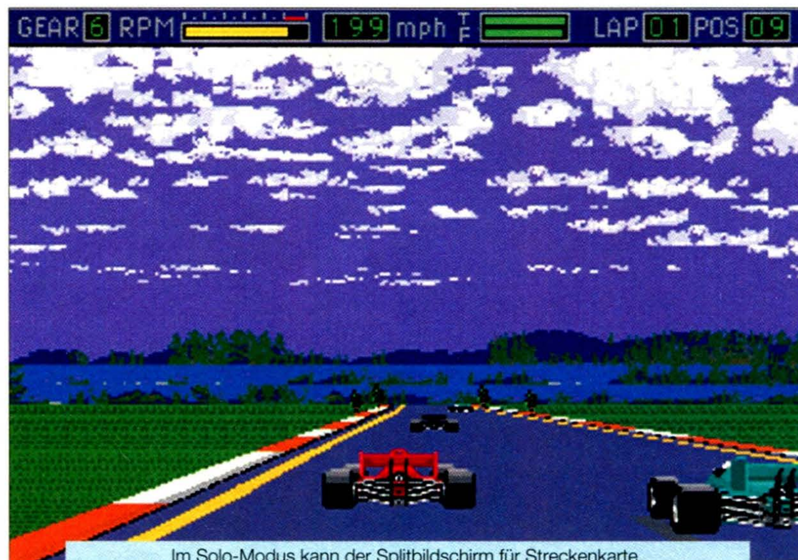






MAGERMIX • Trotz vieler Optionen und verschiedener Spielmodi bleibt bei "Mario Andretti Racing" nur die unattraktive Optik in Erinnerung: Streckendetails gibt´s so gut wie gar nicht, durch das Plattbügeln der Landschaft haben die Designer zudem die Steilkurven der US-Kurse gänzlich unterschlagen – da haben wir auf dem Mega Drive schon besseres gesehen. Den Sound schaltet man am besten gleich ab. Spielerisch ist das Modul ordentlich – die Autos unterscheiden sich im Handling, Taktik spielt im Rennen eine Rolle. Doch leider wird das Interesse des Spielers durch nichts wachgehalten. Zu sehr gleichen sich die Bilder, zu unspektakulär ist der Ablauf, zu langsam das Fahrgefühl. Simulationsfreaks mit Faible für US-Rennsport dürfen bedenkenlos zugreifen, wer schnelle Autorennen sucht, sollte sich lieber Domarks "F1" besorgen.





Im Solo-Modus kann der Splitbildschirm für Streckenkarte, Rückspiegel oder Gegnersicht ausgeblendet werden.

MARIO ANDRETTI RACING™

MBIT 16 · CODE 010 201 022

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	35 %
SOUND	29 %

SPIELSPASS **61 %**

Optionsreiche Rennsimulation. Spielerisch solide und realitätsbezogen, technisch und grafisch veraltet.

Produzent: Pete Pavich

Combat Cars



Vor gut einem halben Jahr veröffentlichte der US-Hersteller Ascii "Double Clutch", ein niveauloses Autorennen aus der Vogelperspektive. Das angestaubte Spielprinzip wird nun von Accolade aufgegriffen, die mit "Combat Cars" ein Motodrom mit 24 Rundkursen an sechs verschiedenen Schauplätzen an den Start schicken. Enge Stadtparcours wechseln mit sandigen Pisten und rutschigen Eisarenen ab. Ihr wählt aus acht Fahrern, deren Autos mit je einer Sonderwaffe (u.a. Raketen und Turbo-Boost) ausgerüstet sind. Entweder fahrt Ihr solo gegen Computer-Renner oder gebt Euch zu zweit via Split-Screen dem Bleifuß-Rausch hin. Nach dem Rennen werden Preisgelder verteilt, die Ihr im **Tuning-Shop** verpraßt.

MBIT 12

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	80 MARK
ANBIETER	ACCOLADE
GRAFIK	23 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	37%

Kraftlose Rundkurs-Raserei aus der Vogelperspektive mit Minimal-Features: Besser als "Double Clutch", aber noch immer lieblos.

Nach dem Motto "Jede Pferdestärke zählt" gibt´s die üblichen Power-Ups: Breitreifen, neue Motoren und eine bessere Beschleunigung sind für Euer Gespartes zu bekommen.





Im Zwei-Spieler-Modus nutzen die Programmierer den Interlace-Modus - dementsprechend flackert die Grafik.



MOTORSCHADEN • War das üble "Double Clutch" ein toller Erfolg, oder warum schiebt Accolade einen ähnlichen Rohrkrepierer hinterher? Auch wenn "Combat Cars" ein bißchen mehr Spaß macht, bleibt unterm Strich ein langweiliges Autorennen ohne Pep. Null Ideen, null Gags, null Power: Das Spielprinzip bietet zwar seit "Indy 500" auf dem VCS ein gewisses Suchtpotential, doch die schnarchige Umsetzung fährt schon nach wenigen Metern einen Platten. Immerhin gibt´s das Modul zum Sonderpreis.

Entwickler: BlueSky,USA • Produzent: Chris Smith, Jesse taylor, Daniel Meade, Ken Balthaser • Design: Chuck Osieja, Dana Christianson • Programmierung: D.Dentt, L.Clague, S.Hostetler, u.a. • Grafik: S.Seidel, J.Seidel, M.McDonald, D.Krevi, u.a. • Sound: Sam Powell

World Series Baseball



Im Sommer ist Baseball Sportart Nummer 1 in den USA, rechtzeitig zur laufenden Saison kommt Sega of America mit der neusten Simulation auf den Markt. Dabei besitzt das Modul erstmals die Lizenzen von MLB und der Spielergewerkschaft MLBPA. Daher dürft Ihr sowohl auf authentische Mannschaftsnamen, als auch auf die kompletten Spieler-Roster zurückgreifen.

Neben Freundschaftsspielen bestreitet Ihr eine MLB-Saison über die volle Distanz von 162 Matches. Falls Ihr Euch qualifiziert, geht's danach in die Playoffs. Wem das zu lange dauert, der wählt einen verkürzten Saisonturnus. Paßwörter entfallen wegen der eingebauten Batterie, verschiedene Individualstatistiken werden aktualisiert für jeden Spieltag mitgeführt.

Den Spielverlauf verfolgt Ihr aus der geduckten Sicht des Fängers, bei einem Treffer wird automatisch in die Vogelperspektive umgeblendet. Während des Matches müßt Ihr die Kraftreserven der Werfer beachten, neue Pitcher zum Aufwärmen schicken oder die Feldformation auf die jeweilige Situation anpassen. Jeder Pitcher hat drei Wurfvarianten, die Ihr mit drei Geschwindigkeiten einsetzt. Als Batter könnt Ihr Bunten, nur den sicheren Kontakt suchen, oder mit "Normal" und "Power" auf die Jagd nach Homeruns gehen.

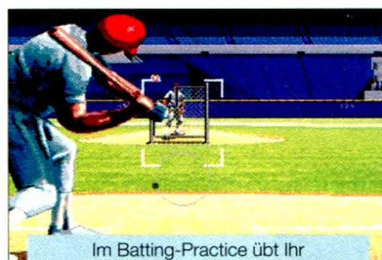
Das Schlagen übt Ihr in der Batting Practice, mit Freunden sucht Ihr im Homerun-Derby den besten Slugger unter Euch.

Kleine Gags am Rande: Wählt Ihr das Scoreboard an, hört Ihr die Stimme eines Hotdog-Verkäufers, auf der Anzeigetafel unterhalten witzige Einblendungen.

Taktik spielt auch eine Rolle: Vor dem Einsatz müssen sich Auswechsel-Pitcher erst einmal warmwerfen.



Nach einem Hit blendet das Spiel in eine scrollende Überkopf-Perspektive des Feldes



Im Batting-Practice übt Ihr mit Eurem Lieblingsteam das Treffen der Bälle

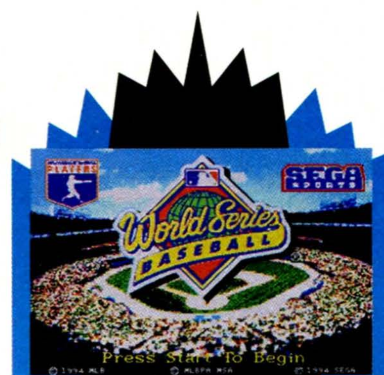
Dank eingebauter Batterie werden verschiedene Individualstatistiken über eine ganze Saison mitgeführt

ALL-STAR • Das Modul gehört zum Besten, was Baseballspiele zu bieten haben. Für Grafik und Pitching-System haben sich die Designer gute Ideen einfallen lassen. Allerding ist im Zwei-Spieler-Modus die Wurfanwahl nicht gerade glücklich, da der Gegner sieht, wohin Ihr zielt. Ansonsten gibt's wenig zu meckern: Das Fielding funktioniert trotz kleiner Ruckler sehr gut, optisch ist der Batting-Bildschirm sehr ansprechend, und ein digitalisierter Kommentator plappert unablässig über den Spielverlauf. Für ultimative Fans ist die 162-Spiele-Saison der Höhepunkt, wobei Ihr für alle statistischen Werte Eurer Lieblingsakteure verantwortlich seid. Auch wenn taktisch nicht ganz so viel 'drinsteckt wie in "Hardball 3", werden vor allem Solospieler viel Freude an diesem Modul haben. "World Series" sollte sich jeder baseballbegeisterte Sportfan gönnen.





Das Spielgeschehen verfolgt Ihr aus der Sicht des Batters. Ein kleines Radar sorgt für den Überblick.



MBIT 16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	74 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	83 %

Dank guter Ideen unterhaltsame Gratwanderung zwischen Simulation und Action-Baseball.

Design: Sensible Software • Programmierung: Chris Chapman, Dave Korn • Grafik: Jon Hare, Stod Camebridge • Sound: Krysalis Software, Richard Joseph

Sensible Soccer



CD

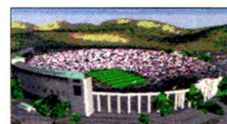
Als letzte Version des Fußball-Hits erscheint nun eine Fassung für das Mega-CD. Alle Teams und Optionen blieben im Vergleich zur Mega-Drive-Variante (Test in MAN!AC 2/94) unverändert. Ihr dürft aus Club- und Nationalteams wählen, Cup- und Ligawettbewerbe auf nationaler und internationaler Ebene bestreiten und Eure eigene Elf konfigurieren. Dabei werden Turnierstände und neue Mannschaftsnamen auf Batterie gespeichert. Spielerisch bleibt alles beim alten: Ihr flitzt mit winzigen Männchen über den grünen Rasen und erfreut Euch an der intuitiven Steuerung und dem rasanten Spieltempo. Ausgewechselt ist die Soundkulisse, die in einem echten Stadion mitgeschnitten wurde und nun digital von CD kommt.



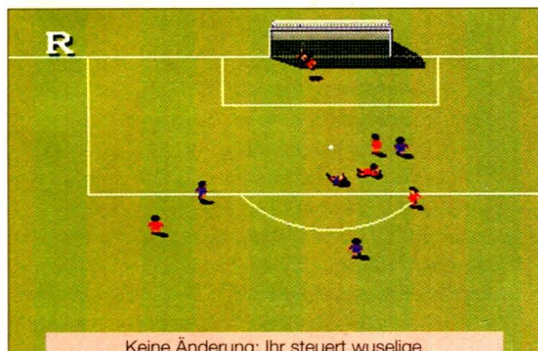
HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	100 MARK
VERTRIEB	SONY
GRAFIK	37 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	86 %

Spielerisch ausgefeilte Action-Kickerei, die kaum Nutzen vom Medium CD macht. Neue Soundkulisse, altes Spiel.

Noch eine Veränderung: Zwei Stadien wurden im Computer gerendert und begrüßen Euch zu jedem Spiel.







Keine Änderung: Ihr steuert wuselige Mini-Sprites über den Fußballplatz.



PFLICHTÜBUNG • Viel Mühe haben sich die Designer bei der CD-Version nicht gegeben. Ihr erlebt das alte Spiel mit den gleichen Stärken und Schwächen: Die Grafik genügt nur minimalen Ansprüchen, dafür ist der Spielspaß mit superschnellen Fußballaktionen (fast) ungeschlagen. Die wenigen Änderungen sind rein kosmetisch. Wer schon ein "Sensible"-Modul im Regal stehen hat, braucht die CD nicht. Wer vor der Kaufentscheidung steht, sollte einfach die billigere Version erwerben.

Entwickler: Digital Developments

Beast 2


Der geflügelte Wächter wartet nur darauf, das Monster aus dem Käfig auf Euch zu hetzen.


In der örtlichen Spelunke erhaltet Ihr Tips und könnt nützliche Gegenstände einkaufen


Mit drei verschiedenen Schaltern hantiert Ihr am Greifarm herum, um den Felsbrocken zu zerlegen.

Alle Intro- und Zwischenszenen wurden mit Silicon-Graphics-Workstations gerendert und digitalisiert auf der CD abgelegt.



Vor sechs Jahren war das rätselgespickte Geschicklichkeitsspiel auf Amiga-Computern dank herausragender Animationen ein Riesenerfolg, zwei Fortsetzungen folgten. Den zweiten Teil hat Psygnosis nun für das Mega-CD überarbeitet. Ihr spielt einen Krieger, der in der Auftaktepisode vom bösen Maletoth in ein Ungeheuer verwandelt wurde. Nachdem er das Unheil rückgängig gemacht hat, passiert gar Schreckliches: Seine Schwester wird im zarten Säuglingsalter von dem Finsterling entführt. So macht Ihr Euch auf die gefährliche Reise durch das Land der Gnome,und Monster. Zu Beginn seid Ihr nur mit einer Keule bewaffnet, im Lauf der Zeit erbeutet oder kauft Euer Held Wurfäxte oder Pfeile. Daneben müßt Ihr Schlüssel, Lebenstränke oder andere Gegenstände einsacken und im richtigen Moment einsetzen. Nach und nach stolpert Ihr über verschiedene Rätsel – ein Zauberer sucht seinen verlorenen Ring, ein magischer See kann nur mit einem Wunderhorn überquert werden, mechanische Geräte transportieren Euch in andere Ebenen oder erweisen sich bei falscher Bedienung als tückische Fallen. Ihr erkundet die Landschaft, betretet Höhlen, Häuser und Geheimgänge. Außerdem trefft Ihr ab und an andere Menschen, denen Ihr wichtige Tips aus der Nase zieht – natürlich mit Sprachausgabe von CD. Leider erschweren Mengen von Monstern, Fallen und unfreundliche Zeitgenossen die Reise, zudem stellen sich Euch einige Endgegner in den Weg. Continues oder Paßwörter gibt's nicht, da Ihr in einem einzigen ausgedehnten Level spielt.
Neu auf CD sind komplett überarbeitete Animationen und Grafiken, Musikstücke und viele **Zwischensequenzen**, die auf neue Umgebungen einstimmen.

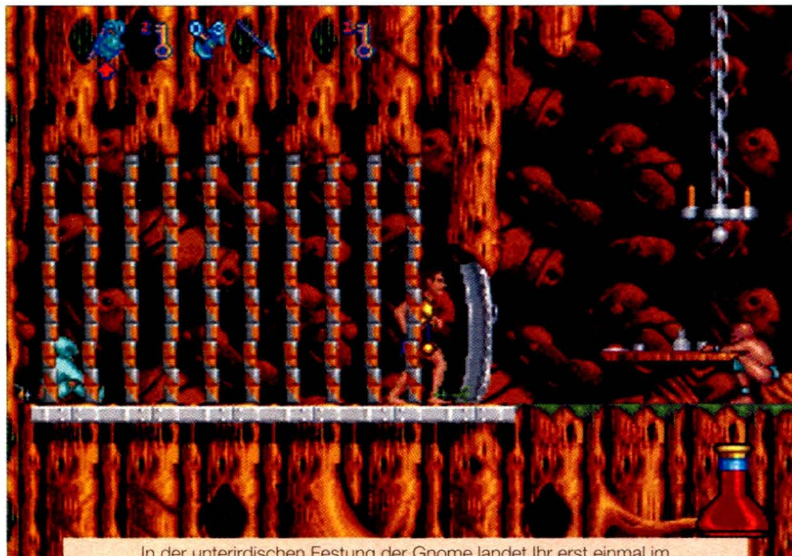







EHRENRUNDE • Der Ablauf blieb identisch mit dem Original, dafür wurden die Animationen verbessert – Sprachausgabe und tolle Musik von CD sind selbstverständlich. Auch spielerisch gibt's nichts Neues zu vermelden: Der Schwierigkeitsgrad ist immens – unfaire und ausweglose Stellen, in denen Euch nur das Abschalten bleibt, sind ebenfalls noch vorhanden. Trotzdem gefällt mir die CD-Version besser als der fast unspielbare Modulvorgänger. Die etwas exaktere Steuerung und die packende Atmosphäre halten Euch am Joypad. Die Rätsel bringen eine Denkkomponente ins Spiel, beschränken sich aber meist auf die simple Formel "Gegenstand finden und einsetzen". Obwohl das Spiel fast ein halbes Jahrzehnt auf dem Buckel hat, ist die Mischung aus hartem Plattformtest und Knobelaufgaben interessanter als das Gros der Knuddel-Jump'n'Runs.



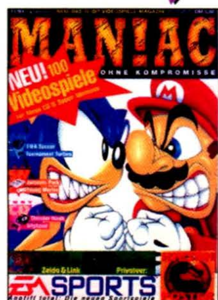

In der unterirdischen Festung der Gnome landet Ihr erst einmal im Knast – hoffentlich habt Ihr eine Flasche Bier im Rucksack...

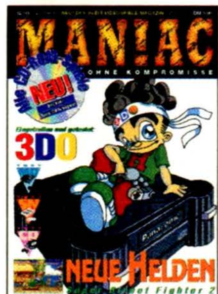


HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	48 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	61 %

Überarbeitete Version des Fast-Klassikers: Knobeln und Jump'n'Run, aber viel zu schwer und mit Simpelrätseln.

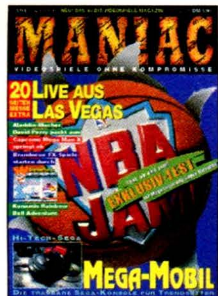
Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat











Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Als besonderen Bonus erhalten die ersten 50 Einsender gratis eine CD von Tommy Tallarico mit dazu. Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) schriftlich Bescheid gebt. Euer Abo bestellt Ihr bei:

CYBERMEDIA
Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Wenn Ihr eine ältere Ausgabe von MAN!AC nachbestellen wollt, schickt uns Eure Bestellung per Brief zusammen mit einem Scheck oder Briefmarken. Pro Ausgabe zahlt Ihr 5,90 Mark, zur Gesamtsumme addiert Ihr bitte noch 2 Mark für die Versandkosten.

Tommy Tallarico gehört neben Segas Soundvirtuosen Spencer Nilsen zu den bekanntesten Profis der amerikanischen Videospielmusik-Szene. Der End-Zwanziger verdiente seine Brötchen früher als Keyboarder und Keyboard-Verkäufer, jetzt sorgt er für die musikalische Untermalung der Spielehits aus dem Haus Virgin. Neben den Soundtracks zu "Global Gladiators" oder "Cool Spot" zeichnet er auch für die Begleitmusiken zu "Terminator CD" und "Jungle Book" verantwortlich. Mit "Greatest Hits Volume 1" hat Tommy, mit dem wir in MAN!AC 4/94 ein ausführliches Interview geführt haben, die nächste Stufe auf der Karriereleiter genommen: Seine erste CD. Über Capitol Records erscheint das gute Stück jetzt in Deutschland, enthalten sind die original Musikstücke der "Terminator"-CD, sowie neu arrangierte Tracks von "Robocop vs. the Terminator", "Global Gladiators" und "Cool Spot". Alle Tracks sind im Raumklangverfahren Q-Sound abgemischt – über einen Dolby-Surround-Verstärker taucht Ihr so noch tiefer in den brachialen Klangteppich ein. Wer auf Spielesoundtracks an sich steht oder sich zu professionell aufgenommener Musik der härteren Gangart bekennt (auf den vehementen Einsatz von E-Gittaren konnte Tallarico nicht verzichten), kommt voll auf seine Kosten. Die CD bietet 48 Minuten Non-Stop-Unterhaltung und ist überall im Fachhandel erhältlich – wer sie kostenlos haben will, abonniert MAN!AC und hofft, unter den ersten fünfzig Einsendern zu sein!





Eure Prämie*



*die ersten 50 Abonnenten erhalten gratis eine CD von Tommy Tallarico

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 64,90 Mark (europäisches Ausland 74,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ____/94 erhalten!
Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die zur Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen) ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

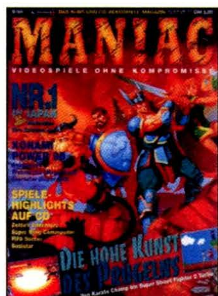
Kreditinstitut:

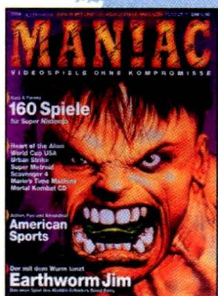
Folgende MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen (je 5,90 Mark):

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 01/94 ☐ 02/94 ☐ 03/94 ☐ 04/94 ☐ 05/94 ☐ 06/94 ☐ 07/94









Design: Jeff Tunnell • **Programmierung:** Louie McCrady, Rich Rayl, Kevin Ryan, Nels Bruckner, David Lukaszuk • **Grafik:** Randy Dersham, Robert Caracol, Brian Hahn, Mike Brenneman • **Sound:** Chris Stevens

Rise of the Dragon



Die Mega-CD-Umsetzung des mittlerweile drei Jahre alten Adventures von **Sierra** versetzt Euch ins Los Angeles der Zukunft. Ihr schlüpft in die Rolle des hartgesottenen Ex-Polizisten William "Blade" Hunter, der sein Brot als Privatdetektiv verdient. Eine mysteriöse Droge fordert immer mehr Opfer, die sich in entstellte Wesen halb Mensch, halb Drachen verwandeln. Als auch die leichtsinnige Tochter des Bürgermeisters an dem Gift stirbt, wird Blade engagiert, um der Sache auf den Grund zu gehen. Ihr beginnt das kriminalistische Abenteuer in Eurer kleinen Wohnung. Danach sucht Ihr verschiedene Plätze in der Stadt auf, um im Gespräch mit zwielichtigen Gestalten und Passanten Indizien und Tips zu sammeln. Dabei müßt Ihr verschiedene Gegenstände kaufen oder einstecken, die Euch im Verlauf des Spiels nützlich sind – der Türsteher der "Pleasure Dome"-Bar läßt sich mit einem Schokoriegel zur Herausgabe eines Rückgabescheins für Eure Waffe bestechen. Ein Strauß Blumen läßt Blades Freundin Karyn die geplatzte Verabredung der Vornacht vergessen. Ihr besucht dunkle Ecken, fahrt mit der U-Bahn zwischen Vergnügungsviertel, Lagerhallen und dem Rathaus hin und her, um der chinesischen Drogenmafia auf die Spur zu kommen. Nach und nach bekommt Ihr neue Adressen, in denen Blade weitere Personen und Werkzeuge findet.

Das ganze Spiel wird wie ein typisches Grafikadventure dargestellt. Ihr seht einen gezeichneten Schauplatz, an dem Ihr mit einem Cursor die Aktionen durch einfaches Anklicken ausführt.

Im Verlauf des Spiels gibt's aber auch einige Actionsequenzen mit Geschicklichkeitstests. Mit dem A-Knopf schaltet Ihr in Eure Inventarliste um, in der Ihr jederzeit bis zu drei Spielstände laden und speichern dürft.

Testmuster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151

Da Sierra nur Computerprodukte veröffentlicht, kümmert sich die Tochterfirma Dynamix um Mega-CD und 3DO-Titel. Bisher wurden für Segas CD-ROM "Stellar 7" und das Lernadventure "Willy Beamish" veröffentlicht. Für das 32-Bit-Gerät von Panasonic sollen neben "Stellar Fire" und "Incredible Machine" demnächst die Flugsimulationen "Red Baron" und "Aces over Europe" erscheinen.



Mit dem Videophon empfangt Ihr wichtige Nachrichten von Freunden und Auftraggebern.



In der Inventarliste sammelt Blade alle Gegenstände, die er im Laufe des Abenteuers findet.



In der U-Bahn-Station wählt Ihr den nächsten Einsatzort an – im Verlauf werden es immer mehr.

DÜSTER • Es hat lange gedauert, bis das Adventure endlich in Englisch erhältlich ist. "Rise of the Dragon" unterscheidet sich in Grafik und Handlung völlig von den meisten Videospielen. Die teils derben Texte und die Drogen-Story verpaßten der CD in den USA den Stempel "Frei ab 17". Das Spiel lebt vom ungewöhnlichen und spannenden Plot, Grafik und Musikkulisse verstärken die düstere Zukunftsatmosphäre. Leider ist der Spielverlauf zu linear – schafft Ihr eine Aufgabe nicht im vorgegeben Zeitraum, oder scheitert Ihr durch eine falsche Aktion, hilft oft nur der Reset-Knopf. Oft halten die Gesprächspartner minutenlange Monologe – ohne Geduld und gute Englischkenntnisse seid Ihr verloren. Das Spiel gehört sicher nicht zur First Class der Adventures, zieht aber durchaus in seinen Bann. Mangels Alternativen sollten sich Kriminalisten die CD auf jeden Fall genauer ansehen.





Wie in Grafik-Adventures üblich, sucht Ihr die verschiedenen Handlungsorte mit einem Cursor ab.



HERSTELLER	DYNAMIX
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SIERRA
GRAFIK	45 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	71%

Ungewöhnliches Kriminaladventure im Drogenmilieu der Zukunft: Spannend, aber oft mit spielerischem Leerlauf.

Design: Tony Bickley • **Programmierung, Grafik, Sound:** Tierex, GB

World Cup USA '94



Das offizielle Spiel zur Fußball-WM ist jetzt auch für das Super Nintendo erhältlich. Vor dem Ernst des Lebens übt Ihr in ausgiebigen Trainingseinheiten Dribblings und Paßstaffetten oder erfindet eigene Freistoßformationen. Ihr kickt Euch in Freundschaftsmatches warm, dann geht's zum Turnier. Zur Auswahl steht der Original-Spielplan mit allen Teilnehmern der Weltmeisterschaft – wer England oder San Marino vermißt, kann die Zusammensetzung der Gruppen auch selbst konfigurieren. Den Spielablauf seht Ihr aus der Vogelperspektive, gepaßt, geschossen und getackelt wird auf Knopfdruck. Ambitionierte Nachwuchstrainer wählen verschiedene Aufstellungen und taktische Varianten.

Testmuster von Game Express, München, Tel: 089/5438088



HERSTELLER	US GOLD
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	US GOLD
GRAFIK	66 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	72 %

Authentisches WM-Fußball mit ausführlichem Trainings- und Optionsteil. Spielerisch nicht ganz ausgefeilt.

Wer Wert auf modisch verpackte Akteure legt, darf seine Kicker im Modulshop nach Herzenslust einkleiden – rote Stutzen, grüne Hosen und lila Trikot gefällig?





Auf Wunsch ist eine abstrakte Radardarstellung zuschaltbar



ACHTELFINALE • Zur Mega-Drive-Version gibt's keinen Unterschied: Mit Übung ist die optisch wenig interessante Kickerei ordentlich zu spielen, der Optionsteil trotz der völlig verpatzten und undurchschaubaren Symbolicons gut. Besonders gelungen ist der Trainingsmodus – allerdings hätten die Designer mehr am eigentlichen Spiel feilen sollen, da der Ablauf doch etwas holprig ist. Trotz des authentischen WM-Modus qualifiziert sich das Spiel nicht für die Runde der Besten.

Entwickler: Vic Tokai, Japan

Super Conflict The Mideast



Strategiespiele sind für europäische Konsolisten rar gesät. Mit "Super Conflict" haben die Bildschirmstrategen unter Euch die Gelegenheit, sich auf dem Schlachtfeld ordentlich auszutoben: Eure Aufgabe ist es, in 55 Szenarien die Einheiten des Computers, im Zwei-Spieler-Modus die Eures Freundes zu zerstören. Das Spielfeld besteht aus sechseckigen Abschnitten, die verschiedene geographische Eigenschaften aufweisen. Ihr zieht rundenweise mit Euren Streitkräften über Berge, Flachland, Wälder oder Wasser und versucht durch geschicktes plazieren im Kampf einen möglichst großen Vorteil zu haben. Damit Ihr nicht alle Szenarien am Stück durchspielen müßt, könnt Ihr fünf Spielstände speichern.



HERSTELLER	VIC TOKAI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	VERTIGO
GRAFIK	33 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	65 %

Optisch enttäuschende Kriegssimulation für taktisch begabte Gelegenheitsspieler und Fans des Genres.

Das Angebot an Streitkräften ist vielfältig: Unter Eurem Kommando stehen unterschiedliche Düsenjäger, Bomber, Hubschrauber, Panzer, Soldaten, Kriegsschiffe, Anti-Aircraft- und Anti-Panzer-Einheiten.



Städte und Flughäfen werden am meisten umkämpft: Hier könnt Ihr Eure verschiedenen Einheiten reparieren lassen.



HÄßLICH • Die Grafik ist so mies, daß ich beim ersten anspielen unwillkürlich kontrollierte, ob es sich nicht irrtümlicherweise um ein Game-Boy-Modul mit Super-Nintendo-Adapter handelte. Nach kurzer Zeit motiviert das Spiel jedoch immer wieder zu einer Schlacht: Die Herausforderung, den Gegner in verschiedenen Szenarien durch hinterhältige Manöver zu besiegen, zieht Euch in ihren Bann. Gelegenheits-Spielern macht "Super Conflict" Spaß, auf die Dauer wird's jedoch nervig.

Entwickler: SIMS CO., Japan

Vay



Im mittelalterlichen Königreich Lorath gibt's Ärger: Eine Bande von schwerbewaffneten Mechs überfällt das Schloß des Königs und kidnappt die Braut von Prinz Sandor. Die metallenen Kampfroboter des Danek Imperiums metzeln die Hofgarde kaltblütig nieder, ermorden den König und seine Gattin und stehlen alle Schätze. Ihr schlüpft in die Rolle von Prinz Sandor, der sein Land von der großen Bedrohung und seine Geliebte aus den Fängen des Bösen befreien muß. Um die High-Tech-Waffen des Danek Imperiums zu vernichten, benötigt Ihr die legendäre Rüstung von Vay. Dieser hochentwickelte Kampfanzug kam vor vielen Jahren aus dem Weltall und ist nicht nur gut versteckt, sondern auch mit einem magischen Bann belegt, der nur mit fünf speziellen Orbs wieder entfernt werden kann. Ihr beginnt Euer Abenteuer im königlichen Schloß: Am Anfang seid Ihr allein, im Verlauf der Reise können sich Euch maximal drei weitere Personen anschließen. In den verschiedenen Dörfern und Städten von Lorath lernt Ihr aber noch andere Menschen kennen, die immer einen hilfreichen Ratschlag oder Hinweis für Euch bereithalten. Kommt Ihr in eine neue Stadt, legt Ihr Euch erstmal im Hotel auf's Ohr, danach macht Ihr einen kleinen Einkaufsbummel und schließlich wird jeder Bürger ausgefragt. Das Geschehen verfolgt Ihr aus der Vogelperspektive, trefft Ihr auf kampflustige Monster, steht Ihr ihnen Auge in Auge gegenüber. Geprügelt wird rundenweise: Ihr könnt jeden Eurer Streiter kämpfen, verteidigen, zaubern, fliehen oder Gegenstände benutzen lassen. Nach jedem Sieg erhaltet Ihr Erfahrungspunkte für den Aufstieg in den nächsten Level und Goldstücke für neue Waffen und Rüstungen. So kämpft Ihr Euch durch muffige Kerker, löst ein Rätsel nach dem anderen und kommt Eurem Ziel immer näher.



In düsteren Dungeons ist so mancher Schatz versteckt. Diese Kisten sind leider schon leer.



Am Ende jeder Mission trefft Ihr auf einen besonders starken Gegner. Dieses teufliche Ungeheuer ist Euer erstes Ziel.



Während des Kampfes seht Ihr im Vordergrund Eure tapferen Helden, im Hintergrund die miesen Unholde.

Die Vorgeschichte und kleine Teile der Handlung erlebt Ihr in Trickfilmsequenzen mit Sprachausgabe. Oben seht Ihr Prinz Sandor und seine Geliebte Elin, in den unteren zwei Bildern die Rüstung von Vay.











MONSTERMÄßIG • "Vay" hat alles, was ein Rollenspieler-Herz höher schlagen läßt: Düstere Dungeons, wilde Schlachten und knackige Rätsel fesseln Euch gnadenlos an den Bildschirm. Zu besonderen Gelegenheiten untermalen eingespielte Zeichentrick-Sequenzen die abenteuerliche Stimmung. Was mich jedoch etwas stört, ist die geradlinige Handlung: Ihr müßt alle Rätsel der Reihe nach lösen, kommt Ihr auf der Suche nach einem Orb nicht mehr weiter, habt Ihr nicht die Möglichkeit, mit einem anderen anzufangen oder eine andere Mission zu erledigen. Ansonsten ist die gelungene Mischung aus Fantasy- und Science-fiction-Rollenspiel genau das richtige für verregnete Sommerabende: Neben fleißigem Rätselknacken spart Ihr ständig Eure letzten Kreuzer für die heißesten Waffen und härtesten Rüstungen.





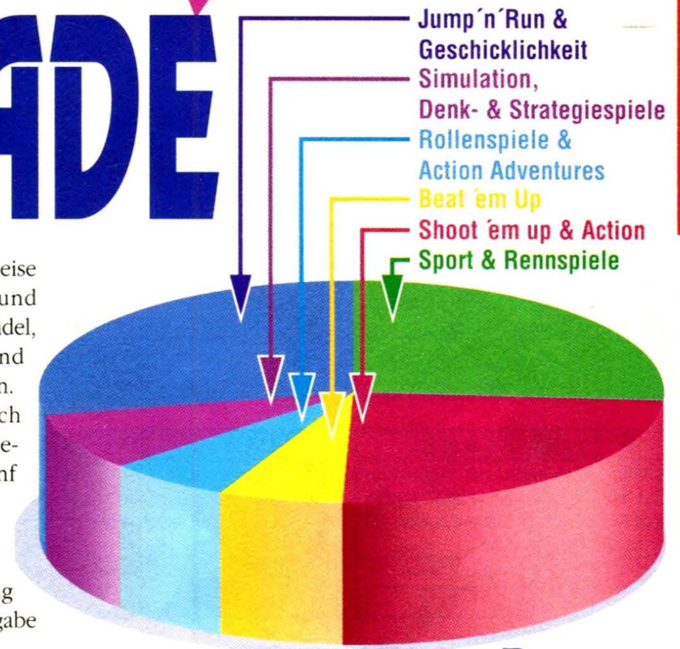
Um Orb Nummer drei zu erhalten, müßt Ihr u.a. diese gutbewachte Roboterfabrik zerstören. Zum ersten Mal trefft Ihr hier mit Euren Schwertern auf High-Tech-Waffen.



HERSTELLER	WORKING DESIGNS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	WORKING DESIGNS
GRAFIK	72 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	80%

Mech meets Fantasy: Spannendes Rollenspiel mit tonnenweise Monstern und geradliniger Story.

Die Mega-Drive Spiele-Parade



Nach unserem Katalog der Super-Nintendo-Spiele (MAN!AC 7/94) dürfen nun die Sega-Fans losschmökern. Ihr braucht einen langen Atem, denn für das Mega Drive sind in Deutschland nahezu doppelt so viele Spiele veröffentlicht worden wie für das Super Nintendo. Nach unseren Recherchen wurden hierzulande 307 Spiele offiziell angeboten - zirka 500 Mega-Drive-Titel gibt's bislang weltweit. Die in der „Mega Drive Spiele Parade" aufgeführten Spiele besitzen eine deutsche (bzw. mehrsprachige) Anleitung und teilweise sogar deutsche Bildschirmtexte und können nicht nur über den Fachhandel, sondern auch in Kaufhäusern und Spielzeuggeschäften bezogen werden. Wir haben alle Spiele alphabetisch geordnet, mit einer Kurzkritik versehen und mit einem (Müll) bis fünf Sternen (zeitloses Spitzenspiel) bewertet. Bei Spielen, die in der MAN!AC getestet wurden, findet Ihr außerdem unsere Spielspaßwertung sowie eine Angabe, in welcher Ausgabe Ihr den entsprechenden Test findet.

Die in diesem Diagramm verwendeten Farben werdet Ihr auch auf den folgenden Seiten finden. Die Minderheiten-Genres Rollenspiel, Adventures und Action-Adventures haben wir hierbei unter der Farbe hellblau zusammengefaßt. Die Farbe Lila (Strategiespiele, Simulationen und Tüfteleien) vereinigt ebenfalls recht unterschiedliche, nämlich alle, in denen Ihr viel nachdenken, aber kaum reagieren oder ballern müßt.

Redaktions-Hits: Die MAN!AC Top 5

MAN!ACS spielen viel, doch nur wenige Module können sich einen Platz in unseren Herzen erobern. Anbei findet Ihr die persönlichen Top 5 der MAN!AC-Redakteure.

Andreas Knauf



1. Street Fighter 2' Special
2. NHL Hockey '94
3. Revenge of Shinobi
4. Mystic Defender
5. Ishido


Street Fighter 2'

IMPORT: Aero Blasters

Oliver Ehrle



1. Revenge of Shinobi
2. Hellfire
3. Sonic Spinball
4. Abrams Battle Tank
5. Strider

IMPORT: Desert Strike


Revenge of Shinobi

Martin Gaksch



1. FIFA Soccer
2. Virtua Racing
3. Revenge of Shinobi
4. Wonderboy 5
5. Thunder Force 4


FIFA Soccer

IMPORT: Musha Aleste

Ingo Zaborowski



1. Gunstar Heroes
2. John Madden '92
3. Thunderforce 3
4. Quackshot
5. Ranger X


Gunstar Heroes

IMPORT: Sportstalk Baseball

Winnie Forster



1. Gynoug


Gynoug

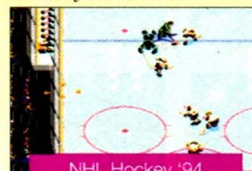
2. Shining Force
3. Revenge of Shinobi
4. Hellfire
5. Phelios

IMPORT: Advanced Military Commander

Heinrich Lenhardt



1. NHL Hockey '94
2. FIFA Soccer
3. PGA Tour Golf 2
4. Virtua Racing
5. ToeJam & Earl 2


NHL Hockey '94

IMPORT: Columns 3

MEGA DRIVE A – B

688 Attack Sub
Langatmige und komplizierte U-Boot-schlacht, basierend auf dem gleichnamigen Computerspiel. Grafisch dürftig, spielerisch solide.

SEGA | USA, 1991

★★

Abrams Battle Tank
Technisch ordentliche Panzersimulation. Acht Missionen in Polygongrafik. Leider fehlt eine Batterie zum Speichern von Spielständen.

SEGA | USA, 1991

★★

Addams Family
Gute Jump'n'Run-Adaption des Kinohits. Kurzweiliger Gruselspaß, spielerisch identisch mit der erfolgreichen Nintendo-Version. 69% in MAN!AC 3/94.

OCEAN | GB, 1993

★★★

Aero the Acrobat
Witzig gemeint, aber leicht mißlungen: Endlos gedehntes Jump'n'Run mit netten Ideen und wenig Action. 59% in MAN!AC 4/94.

SUNSOFT | USA, 1993

★★

After Burner 2
Die hektische 3D-Luftschlacht war eines der ersten Mega-Drive-Spiele. Trotz guter Gestaltung kommt wegen der fehlenden Hydraulik kein Automatenfeeling auf.

SEGA | JAPAN, 1988

★★

Aladdin


Zauberhaftes Hüpfspiel mit den schönsten Grafiken und elegantesten Bewegungsabläufen der Mega-Drive-Geschichte. Eine Coproduktion zwischen Disney, Sega und Virgin. 79% in MAN!AC 11/93.

SEGA | USA, 1993

★★★★

Alex Kidd
...in the Enchanted Castle". Überarbeitete Version des 8-Bit-Jump'n'Runs. Trotz taktischer Kniffe und bunter Grafik nicht herausragend. Der letzte Teil der Serie.

SEGA | JAPAN, 1989

★★★

Alien Storm


Derb-fröhliches Non-Stop-Gemetzel gegen schleimige Aliens. Witzige Animationen und Geballere aus allen Kalibern. Einige Levels erinnern an "Golden Axe", andere betrachtet Ihr in einer 3D-Darstellung.

SEGA | JAPAN, 1991

★★★

Alien 3
Umfangreiches und schweres Action-Jump'n'Run um die Alien-Jägerin Ripley. Zivilisten müssen innerhalb eines Zeitlimits aus dem Schachtgewirr befreit werden.

ACCLAIM/LJN | GB, 1993

★★★

Alisia Dragon
Fantasy-Plattform-Action um die liebreizende Alisia und ihre vier Hilfsmonster – spielerisch eintönig,

SEGA | JAPAN, 1992

★★

Altered Beast
Ein berüchtigtes, permanent flackerndes Prügelspiel der Mega-Drive-Frühzeit. Diese Automatenumsetzung ist nur als Bildschirmfoto zu ertragen.

SEGA | JAPAN, 1988

★

Andre Agassi Tennis
Coole Tennisschuhe, coole Lizenz und nicht so coole Spielbarkeit: Ein chaotisches und kaum steuerbares Tennismodul.

TECMAGIK | GB, 1993

★

Another World
Unkonventionelles Geschicklichkeitsspiel mit Adventure-Touch und Filmdramaturgie. Famos aninmierte Polygon-Grafik, aber träge Steuerung. Frustgefahr!

INTERPLAY | F/USA, 1993

★★★

Aquatic Games


Das dritte Geschicklichkeitsspiel um James Pond & Freunde. In acht verrückten Sportdisziplinen und zwei Bonusrunden bearbeitet der Spieler sein Joypad. Gelenkschmerzen sind vorprogrammiert.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1992

★★

Arnold Palmer Golf
Unkomplizierte Golf-Simulation mit effektiver 3D-Grafik, Turnier- und Zwei-Spieler-Modus.

SEGA | USA, 1990

★★★

Arch Rivals
Foul ist Trumpf: Anarchistischer Basketballspaß für zwei Spieler und ohne Regeln. Kommt dem Automatenvorbild recht nahe.

ACCLAIM | USA, 1992

★★

Asterix


Kurioses Rätsel-Jump'n'Run mit einem Zeitlimit als Spielverderber: Die berühmten Gallier schlagen sich u.a. vor Polygon-Fischen und Weltraumhintergründen.

SEGA | GB, 1993

★★

Arrow Flash
Hektischer Horizontal-Scroller der Mittelklasse mit wenigen Levels und ohne jegliche Highlights.

SEGA | JAPAN, 1989

★★

Ariel
Langweiliges Tauch-Abenteuer in ausladenden Unterwasser-Labyrinthen. Läßt den Charme des Disney-Films gänzlich vermissen.

SEGA | USA, 1993

★

Atomic Runner
Im Original "Chelnov". Gelungenes Action-Jump'n'Run mit stilvoller Science-Fiction-Grafik und Auto-Scrolling. Nach dem gleichnamigen Automatenvorbild.

DATA EAST | JAPAN, 1992

★★★

Ayrton Senna's GP 2
Fortsetzung des Rennspielklassikers "Super Monaco Grand Prix" mit zusätzlichen Optionen und Tips vom kürzlich verstorbenen Ex-Weltmeister.

SEGA | USA, 1992

★★★

Balljacks
Ödes Computer-Volleyball mit Billiggrafik. Unglaublich, daß solch ein Spiel noch 1993 veröffentlicht wurde.

NAMCO | USA, 1993

★

Batman


Das erste Batman-Spiel für das Mega Drive erschien erst zwei Jahre nach dem Japan-Release auch offiziell in Deutschland: Packende Plattform-Action mit Prügel-Einschlag.

SUNSOFT | JAPAN, 1990

★★★

Battletoads
Schwere Geschicklichkeits-Prügelei für ein oder zwei Kampfkröten. Viele abwechslungreiche Spielstufen mit Gags am laufenden Pixel.

TRADEWEST | GB, 1993

★★★

Batman Returns
Prügelspiel zum Kinoerfolg. Kämpfen, hüpfen, schwingen am Bat-Seil, rasende Fahrt im Bat-Mobil. Kaum Schlagvarianten, sich ständig wiederholende Feinde.

SEGA | JAPAN, 1992

★★

Battle Squadron
Vertikal scrollendes Science-Fiction-Ballerspiel für zwei. Von skandinavischen Programmierern ursprünglich für den Heimcomputer Amiga entwickelt.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★

Blades of Vengeance


Klassisches Hack' n'Jump mit drei furchtlosen Recken: Nicht immer frustfrei, aber immer öfter im Modulschacht. 68% in MAN!AC 3/94.

ELECTRONIC ARTS | AUSTRALIEN, 1993

★★★

Back to the Future 3
Blödsinniges Geschicklichkeitsspiel um Marty McFlys Wild-West-Abenteuer. Wegen des Bankrotts des Herstellers Mirrorsoft mit einem Jahr Verspätung ausgeliefert.

IMAGEWORKS | GB, 1993

★

Bill Walsh Football
John-Madden-Ableger mit dem legendären NFL- und College-Coach. Actionreiches und schnelles American Football für bis zu vier Spielern.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★

Bio Hazard Battle
Solides Ballerspiel für ein oder zwei Spieler mit ungewöhnlichen Feinden aus der Insekten- und Mikrobenwelt.

SEGA | JAPAN, 1992

★★

MEGA DRIVE B – D

Block Out
Kompliziertes 3D-Tetris mit Zwei-Spieler-Modus. Insbesondere für Mathe-Profis und Leute mit Adler-Augen eine Herausforderung.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★★

B.O.B.
Außerirdischer sucht in düsteren Plattform-Levels nach seiner Freundin und nach dem Spielspaß.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★

Bonanza Bros.
Automatenumsetzung mit Split-Screen: Kurioses Zwei-Spieler-Modul für Möchtegern-Bankräuber.

SEGA | JAPAN,1991

★★

Bubba'n'Stix
Originelle Mischung aus Hüpfspiel und Rätsel-Abenteuer. Dank toller Grafik und harter Tüftel-Nüsse sehr fesselnd.
77% in MAN!AC 6/94.

CORE | GB, 1994

★★★

Bubsy
Noch ein Jump'n'Run: Superluchs Bubsy auf der Jagd nach hunderten von Wollknäuls. Grafisch ganz gut gemacht – Fortsetzung folgt in Kürze.

ACCOLADE | USA, 1993

★★★

Buck Rogers
Amerikanisches Science-Fiction-Rollenspiel um den gleichnamigen Comic- und TV-Helden. Viele Texte und taktische Kämpfe.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★★

Budokan


Computerspiel-Umsetzung: Stilvolles Kampfsportspiel mit Trainingsteil, Zwei-Spieler- und Turniermodus. Ruhiger und realistischer als "Street Fighter" & Co, grafisch aber etwas mickrig.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1990

★★★

Bulls vs. Lakers
Fortsetzung von "Lakers vs. Celtics"-Basketball, das in Deutschland nicht erhältlich ist. Neue Statistiken, aber die gleichen Ruckelprobleme wie beim Vorgänger.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★

Burning Force
3D-Ballerspiel im Stil von "Space Harrier". Technisch solide Ausführung, spielerisch mittelprächtig.

NAMCO | JAPAN, 1990

★★

California Games
Sechs Randsportarten wie Skateboardfahren und Frisbee-Werfen für bis zu sechs Spieler – nur für kurze Zeit unterhaltsam.

SEGA | USA, 1992

★★

Captain America
Comic-Actionspiel mit öder Grafik: Mal wird geballert, mal geprügelt. Das Beste sind die Endgegner.

DATA EAST | JAPAN, 1993

★★

Castlevania


"The New Generation". Gruseliges Jump'n'Run-Abenteuer mit Ecken und Kanten, aber auch einigen brillanten Spielpassagen.
78% in MAN!AC 4/94.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★

Castle of Illusion


Das erste Mickey-Mouse-Spiel von Sega: Ein zuckersüßes Jump'n'Run für alle Altersklassen. Geheimgänge, versteckte Bonusrunden und eine Handvoll überraschender Gags.

SEGA | JAPAN, 1990

★★★★★

Centurion
Dünnes Strategiespiel mit Actionsequenzen. Als römischer Feldherr wollt Ihr ganz Europa einkassieren – für Einsteiger geeignet, für Profis zu primitiv.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★

Chakan
Ein untoter Actionheld wurschtelt sich schwert-fuchtelnd durch die Unterwelt: Ein mäßig interessantes Actionspiel.

SEGA | USA, 1992

★★

Chiki Chiki Boys
Kinderfreundliches Geschicklichkeitsspiel nach einem Automaten des "Street Fighter"-Erfinders Capcom.

SEGA | JAPAN, 1992

★★

Championship Pro Am
Remake des NES-Knüllers "R.C. Pro-Am". Trotz kärglicher Spielelemente ein spannendes Autorennen aus der Vogelperspektive.

TRADEWEST | GB, 1993

★★★

Chuck Rock
Das Spiel mit der Wampe: Griesgrämiger Steinzeitheld hüpft, schmeißt mit Felsen und erlegt unvorsichtige Tiere mit gezielten Bauch-Remplern.

VIRGIN | GB, 1992

★★★

Cliffhanger
Spiel zum Film: Dutzendware mit großem Namen und überhartem Schwierigkeitsgrad.
48% in MAN!AC 4/94.

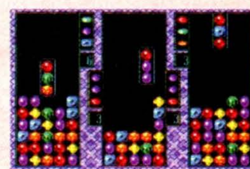
SONY | USA, 1993

★★

Columns
Segas Antwort auf "Tetris": Trotz des hohen Alters ist's flinken Denkern noch immer ein Spielchen wert.

SEGA | JAPAN, 1990

★★★

Columns 3


Ein Tüftelspiel wird erwachsen: Statt Möchtegern-Tetris ein eigenständiges und unterhaltsames Mehr-Spieler-Spektakel mit intelligente Extras.
78% in MAN!AC 6/94.

VIC TOKAI | JAPAN, 1994

★★★

Cool Spot


Hauptdarsteller Spot ist ein Punkt und verdient sein Brötchen als Maskottchen der US-Brause Seven Up. Gutes Jump'n'Run mit aberwitzigen Animationen. Von David Perry.

VIRGIN | USA, 1993

★★★★

Corporation
3D-Rollenspiel im Cyber-Ambiente. Spielerisch monoton, grafisch detail- und farbarm. Da auch die Steuerung nervt bringt's dem Science-Fiction-Fan nur wenig Spaß.

VIRGIN | GB, 1992

★

Cosmic Spacehead
Zeichentrick-Umsetzung: Nettes, kleines Adventure mit Jump'n'Run-Einlagen und bunter Pop-Art-Grafik.
70% in MAN!AC 12/93

CODEMASTERS | GB, 1993

★★★

Crack Down
Interessantes Action-Spiel für Zwei: Miese "Von oben"-Grafik und lahmer Spielablauf, aber mehr taktischer Tiefgang als bei den meisten Konkurrenztiteln.

SEGA | JAPAN, 1991

★★

Cyberball
Science-Fiction-Football nach einem 80er-Jahre Arcade-Hits des Herstellers Atari.

SEGA | USA, 1990

★★

Cyborg Justice
Robotergeprügel mit Editor und mehreren Spielvarianten. Trotz aufwendiger Animationen recht unansehnlich. Spielerisch durchschnittlich.

SEGA | UNGARN/USA, 1993

★★

Dark Castle
Pfui, bäh: Mickriger Jump'n'Run-Opa für Sado-Masochisten. In den 80er Jahren für den Apple Mac entwickelt und mittlerweile völlig überholt.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★

David Robinson's...
...Supreme Court Basketball: Überdurchschnittliches Basketballspiel mit schräger 3D-Perspektive.

SEGA | USA, 1992

★★

Davis Cup World Tour
Superschnelles Tennis mit vielen Optionen und Split-Screen. Mit 6-Feuerknopf-Joypad spielerisch erstklassig.
80% in MAN!AC 12/93

TENGEN | USA, 1993

★★★

Decap Attack
Verschleudert Eure Körperteile: Grafisch merkwürdiges Jump'n'Run der Mittelklasse. Stammt aus der Epoche "Sega sucht einen Mario-Konkurrenten".

SEGA | USA, 1991

★★

MEGA DRIVE D – F

Devilish
Die Mischung aus "Break Out" und Bildschirmflipper entstand für das Game Gear und wurde lustlos auf die 16-Bit-Konsole übertragen. In jeder Beziehung schlecht.
SAGE'S CREATION | JAPAN, 1991
★

Dick Tracy

Packend inszenierte & abwechlsungsreiche Action/Geschicklichkeitsmixtur mit Hüpf-, Box- und Ballersequenzen, sowie einem Zielschießen als Bonusrunde. Gewalttätig, aber gut spielbar.
SEGA | USA, 1991
★★★

D.J. Boy
Die Rollschuh- und Skater-Variante von "Golden Axe". Rasante Straßenprügelei mit teils extremen Humor und subversiven Endgegnern.
KANEKO/SEGA | JAPAN, 1990
★★

Double Clutch
Langweiliger als das Einparken auf dem ADAC-Verkehrsübungsplatz: Primitivdämliches Autorennen nahezu ohne Sound & Grafik. 30% in MAN!AC 2/94
ASCII | USA, 1993
★

Double Dragon
Getreue Umsetzung des Automatenklassikers. Inhaltlich und grafisch den 90er Jahren nicht angepaßt und langweiliger als Segas "Streets of Rage"-Spiele.
BALLISTIC | USA, 1992
★★

Double Dragon 3
Unspektakuläre Fortsetzung des Schläger-Dramas. Spielerisch plump und ermüdend.
ACCLAIM | USA, 1993
★

Dr.Robotnik
"...Mean Bean Machine". Unauffällig-spaßiger "Columns"-Verschnitt um Sonics eisernen Gegenspieler.
67% in MAN!AC 2/94.
SEGA/COMPILE | JAPAN, 1993
★★★

Dracula
Dumpfes Action-Jump'n'Run ohne jede neue Idee und ohne die Atmosphäre des Filmvorbildes. 39% in MAN!AC 2/94.
SONY | USA, 1993
★★

Dragon's Fury
Im japanischen Original "Devil's Crash": Teuflischer Flipper mit Fantasy-Bonusrunden. Realistisches Ballverhalten und bizarres Ambiente.
TECHNO | JAPAN, 1991
★★★

Dragon's Revenge
Unterhaltsamer Action-Flipper im Fantasy-Ambiente: Spielerisch und technisch überzeugend. 77% in MAN!AC 2/94
TENGEN | USA, 1993
★★★

Duel, The: Test Drive 2
Wenig aufregende Fahrsimulation gegen computergesteuerte Konkurrenten, die Stoppuhr und regelmäßig auftauchende Highway-Bullen.
BALLISTIC | USA, 1992
★

Dune 2

"Battle for Arrakis". Heiße Schlachten auf dem Wüstenplaneten: Kaum Bezug zur Vorlage, dafür tonnenweise Langzeit-Motivation mit "Sim City"-Charme.
80% in MAN!AC 4/94.
VIRGIN | USA, 1994
★★★★

Dungeons & Dragons
"Warriors of Eternal Sun": Sauberes Fantasy-Rollenspiel amerikanischer Prägung. Für Fortgeschrittene. Spielerischer besser als Japano-Kost à la "Super Hydlide" und "Sword of Vermillion".
SEGA | USA, 1993
★★★

Dynamite Duke
Brutales Gemetzel mit Maschinepistole, Sprengstoff und stählerner Faust. Ihr bekämpft die heranstürmenden Gegner aus der Ich-Perspektive.
SEGA | USA, 1990
★★★

EA Hockey
Eishockey mit perfekter Steuerung und ungewöhnlicher "Von oben nach unten"-Perspektive. Nur die beiden Nachfolger sind noch besser.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1991
★★★★★

Ecco the Dolphin
Familienfreundliches Geschicklichkeitsspiel mit Puzzle-Einlagen und einem Delphin als Superhelden. In Ungarn für Sega entwickelt!
SEGA | U/USA, 1992
★★★

Empire of Steel
Technisch ein ruckelndes Fiasko, grafisch aber sehr ansprechend: Im Chaos der viktorianischen Flugvehikel bremst die Action in den Zeitlupenmodus.
HOT-B | JAPAN, 1992
★★

Eternal Champions
Beschränkter Prügelausflug in lieblos gezeichnete Hintergründe. Spielerisch und (trotz großer Sprites) technisch flau. 68% in MAN!AC 2/94.
SEGA | USA, 1993
★★★

European Club Soccer
Grafisch noch gute Fußball-Simulation mit komplizierter Steuerung. Keine Chance gegen "FIFA Soccer".
VIRGIN | GB, 1992
★

Evander Holyfield's
"...Real Deal Boxing". Der Ring rotiert: Ein gut ausgearbeitetes Boxspiel mit beeindruckender Grafik und Speicherbatterie.
SEGA | USA, 1992
★★

Ex-Mutants
Klassisches Action-Jump'n'Run mit holpriger Grafik. Nichts für Ästheten, aber motivierend und gut spielbar.
SEGA | USA, 1992
★★★

E-Swat
Auch "City under Siege". Endzeit-Gemetzel, in Deutschland indiziert.
SEGA | JAPAN, 1990
keine Wertung

Fantastic Dizzy
Unaufwendiges Jump'n'Run mit unzähligen Mini-Rätseln, aber ohne Paßwort oder Batterie. Nicht sehr aufregend, doch kurzfristig unterhaltsam. 65% in MAN!AC 12/93.
CODEMASTERS | GB, 1993
★★

Fantasia
Zweites Mickey-Mouse-Spiel für das Mega Drive. Stellenweise tolle Grafik im Stil des gleichnamigen Films. Leider nerven unfaire Spielsituationen und der öde Levelaufbau.
SEGA | F, 1991
★★

Fatal Fury
"Street Fighter"-Clone mit überladener Steuerung und wenig Abwechslung. Greift lieber zum Original.
TAKARA | JAPAN, 1993
★★

Fatal Labyrinth
Grafisch dürftiges Einfachst-Rollenspiel: Monster killen und Schätze einkassieren – für Nostalgiker kurzzeitig ganz interessant.
SEGA | J, 1990
★★

Fatal Rewind

Leicht abgespeckte Umsetzung des Amiga-Spiels "The Killing Game Show". Grafisch & akustisch gelungene Action-, Jump- und Adventure-Mixtur mit originellen "Replay"-Funktion.
ELECTRONIC ARTS | GB, 1991
★★★

Feary Tale
Computerspiel-Umsetzung eines kunterbunten und einsteigerfreundlichen Märchen-Rollenspiels. Drei Brüder ziehen hintereinander ins Abenteuer.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1991
★★

Fifa Soccer

Schnell, glänzend spielbar und doch sehr anspruchsvoll: Geniales Fußballspiel mit ungewöhnlicher Optik und fabelhafter Soundkulisse. 88% in MAN!AC 11/93.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1993
★★★★★

Ferrari F1
Als "F1 Hero" billig eingekauftes und für Deutschland umbetiteltes Formel-1-Rennspiel. Kann in keiner Beziehung überzeugen.
ACCLAIM | JAPAN, 1992
★

Fire Shark
Klassische Ballerei im "1942"/"Flying Shark"-Stil. Ihr steuert einen Propellerflieger über vertikal scrolllende See- und Luftschlachtfelder des 2. Weltkriegs.
SEGA | JAPAN, 1990
★★

Flashback
Spannende Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Rätseleinlagen. Tolle Animationen und herausfordernder bis frustrierender Schwierigkeitsgrad.

U.S. GOLD | GB/F, 1993

★★★

Flicky
Niedlich: Vogelmami sammelt Küken und führt sie durch horizontal scrollende Plattformwelten. Mickrige Grafik, aber bestechend einfaches Spielprinzip.

SEGA | JAPAN, 1991

★★

Flintstones
Fred Feuerstein erlebt turbulente Abenteuer in der Steinzeit. Geschicklichkeitsspiel ohne große Schwächen, aber auch ohne große Abwechslung.

TAITO | JAPAN, 1993

★★

Forgotten Worlds
Fliegende Muskelmänner statt Raumschiffen: Ordentliche Umsetzung des gleichnamigen Capcom-Automaten für zwei Spieler.

SEGA | JAPAN, 1989

★★

F-15 Strike Eagle 2
Actionlastige 3D-Fliegerei im spartanischen Polygon-Look. Flug-Fans mit militaristischen Neigungen kommen kaum Drumherum. 61% in MAN!AC 2/94.

MICROPROSE | USA/GB, 1993

★★

F-117 Night Storm


Weder Simulation, noch Actionspiel: Bruchlandung durch grobe Grafik und realitätsfernes Flugverhalten. 51% in MAN!AC 3/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★

G-Loc
Wie "Galaxy Force 2" ein 3D-Spiel, das die Hardware überfordert und zu einer Ballerei ohne Spannung, Abwechslung und Tiefgang verkommt. Finger weg!

SEGA | JAPAN, 1992

★

Gain Ground
Fantasy-Schlacht gegen wuselnde Monsterhorden: Seltsames Action-Spiel mit taktischer Note. 50 Levels, zwanzig Spielfiguren und Zwei-Spieler-Modus.

SEGA | JAPAN, 1991

★★

F-22 Interceptor
Die erste der seltenen 3D-Flugsimulationen für das Mega Drive. Im Vergleich zu ähnlichen Titeln für den PC sehr unkompliziert, actionlastig und kurz.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★

Galahad
Englische Kreuzung aus Jump'n'Run und Action-Adventure. Große Sprites und eine Handvoll spielerische Gags, aber auch einige zähe und unfaire Abschnitte.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1992

★★

Galaxy Force 2
Peinliches 3D-Ballerspiel, das auf einem sündteuren Automaten basiert – dessen Hydraulik- und Grafik-Effekte gibt's in der Mega-Drive-Umsetzung natürlich nicht.

SEGA | JAPAN, 1992

★

Gauntlet 4


Multi-Spieler-Monsterhatz in finsteren Dungeons: Gegenüber dem Original mit neuen Spielmodi, Paßwörtern und cooler Musik aufgepeppt. 80% in MAN!AC 12/93

TENGEN | JAPAN, 1993

★★★★

George Foreman Boxing
Blödes Hau-drauf-Boxen ohne Witz: schon nach drei Minuten K.O.

ACCLAIM | USA, 1993

★

General Chaos
Bis zu vier Spieler schicken Ihrem Gegner schwerbewaffnete Truppen auf den Hals. Comic-haftes und witzig-makaberes Gemetzel für reaktionsschnelle Taktiker.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★

Ghouls'n'Ghosts


Das Spiel mit der Unterhose: Steuert Euren Ritter durch gruselige Fantasy-Levels, Lavahöhlen und Friedhöfe. Stellenweise frustiges, aber durchgehend originelles und motivierendes Action-Jump'n'Run.

SEGA | JAPAN, 1989

★★★

Ghostbusters
Komisches Action-Gehüpfe nach dem gleichnamigen Film, bei dem man jeden der drei Geisterjäger steuern darf. Wählt die richtige Waffe & kassiert Geister-Kopfgeld.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Global Gladiators
Mick und Mack säubern die Welt von Müll und schleimigen Monstern. Jump'n Run mit McDonalds-Lizenz, toller Musik und noch besseren Soundeffekten.

VIRGIN | USA, 1993

★★★

Golden Axe
Horizontal-scrollende Fantasy-Prügelei für zwei Spieler. Von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert.

SEGA | JAPAN, 1989

keine Wertung

Golden Axe 2
Grafisch dezent aufgepeppte Fortsetzung des Prügelspiel-Originals. Ebenfalls indiziert.

SEGA | JAPAN, 1991

keine Wertung

Goofy's Hysterical...
Professionell-abgedroschenes Jump'n'Run-Produkt: Bekannter Held, solide Gestaltung, aber keine spielerischen Neuerungen.

ABSOLUTE | USA, 1994

★★

Grand Slam Tennis
Erstes Tennis auf dem Mega Drive, in den USA als "Jennifer Capriati Tennis" ausgeliefert. Ohne Finessen, dafür mit einem Schiedrichter mit Japano-Akzent.

TELENET | JAPAN, 1992

★★★

Greatest Heavyweights
Sparring-Duell gegen acht Box-Legenden: Die stinknormalen Faustkämpfe lassen trotz üppiger Features keine Euphorie aufkommen. 58% in MAN!AC 2/94.

SEGA | GB, 1993

★★

Greendog
Surfer sucht in der Südsee nach einem sagenumwobenen Brett. Hippe Musik, aber leider ohne berauschende spielerische Substanz.

SEGA | USA, 1992

★★

Gunstar Heroes


Technische Meisterleistung aus Japan: Ihr erlebt u.a. die höchste "Shots-per-Minute"-Rate, aber auch den kleinsten Endgegner der Sega-Geschichte. Ein berauschendes Actionspiel! 87% in MAN!AC 11/93.

SEGA | JAPAN, 1993

★★★★★

Gynoug


Vollkommen durchgeknalltes Ballerspiel mit Monstern und Fabelwesen der antiken und frühchristlichen Mythologie. Dutzende von Schockeffekten und geschmacklosen Gags; auch technisch hervorragend.

NCS | JAPAN, 1991

★★★★

Hardball
Baseball-Simulation ohne große Features. Gute Steuerung und tolle Soundsamples.

BALLISTIC | USA, 1991

★★

Haunting


"Starring Polterguy". Oirginelles Erschreck'em-Up mit makaberen Geisterscherzen aus isometrischer 3D-Perspektive. Leider geht dem dünnen Spielprinzip schnell die Luft aus.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★

Hardball 3
Die bisher beste Baseball-Simulation mit unzähligen Statistiken, Live-Kommentator und sehr guter Steuerung.

ACCOLADE | USA, 1993

★★★★

Hard Drvin'
3D-Fahrsimulation in eintöniger Polygongrafik. Ohne Rasanz und Abwechslung.

TENGEN | USA, 1991

★

MEGA DRIVE H – L

Hellfire

Horizontal-Scroller für konzentrierte Baller-Fans. Pixelgenau aufgebaute Levels, motivierender Schwierigkeitsgrad und gut abgestimmte Extrawaffen-Palette. Präzesion statt Hektik.
NCS | JAPAN, 1990
★★★★

Herzog 2
Echtzeit-Strategiespiel in typisch japanischer Aufmachung. Spannende Science-Fiction-Schlachten gegen Computergegner oder menschlichen Kontrahenten.
TECHNO | JAPAN, 1990
★★★

High Sea Havoc
Gradlieniges Jump'n'Run mit liebevoll gezeichneter Grafik und motivierendem, aber eher unspektakulären Level-Design. 77% in MAN!AC 4/94.
DATA EAST | JAPAN, 1994
★★★

Home Alone
Rumrennen und den bösen Einbrechnern Fallen legen – sonst nix.
SEGA | USA, 1992
★

Hyperdunk
Actionreiches Basketball mit 8-Spieler-Option. Grafisch und spielerisch eher hausbacken. 67% in MAN!AC 4/94.
KONAMI | JAPAN, 1993
★★

Hyperstone Heist
Ansprechendes Comic-Prügelspektakel mit guten Animationen, fetziger Musik und Sprachausgabe. Für zwei Teenage Turtles.
KONAMI | JAPAN, 1993
★★★

Immortal, The
Action-Adventure mit Rollenspielelementen und (für Splatter-Fans) blutigen Duellen in Großaufnahme. Phantasievolle Rätsel, tückische Fallen und viel Zauberei.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1991
★★★

Indiana Jones 3
"The Last Crusade" – hoffentlich! Enttäuschendes Jump'n'Run um den Kult-Archäologen.
US GOLD | GB, 1993
★★

Insector X
Spannende Ballerei in der Insektenwelt. In Deutschalnd kurzfristig von Sage's Creation vertrieben.
HOT-B | JAPAN, 1990
★★★

Ishido
Komplexes Grübelspiel mit dezentem Glücksfaktor. Edelsteine müssen auf einem Schachbrett-ähnlichen Spielfeld abgelegt werden – in sieben Varianten.
ACCOLADE | USA 1991
★★★

Jack Nicklaus Challenge
Voller Titel: "Jack Nicklaus Power Challenge". Grundsolide Golfsimulation für zwei Spieler.
ACCOLADE | USA, 1993
★★★

James Bond
Ordentliches Action-Jump'n'Run mit stilvollen Animationen. Ihr lauft, springt, ballert, könnt Euch ducken und im Türrahmen verstecken. Mit bekannten Bösewichten.
DOMARK | GB, 1992
★★

James B. Douglas Boxing
Als "Final Blow" in Japan veröffentlicht, kann das Primitiv-Boxspiel auch in der identischen Europa-Version kaum gefallen.
TAITO | JAPAN, 1990
★

James Pond
Geschicklichkeitsspiel mit satirischer Note und Öko-Touch. Der Agentenfisch Pond ist putzig, hat gegen Sonic oder Mickey Mouse jedoch nichts zu melden.
ELECTRONIC ARTS | GB, 1991
★★

James Pond 3
"Operation Starfish". Große Levels, kleine Gags und viele Extras: Der coole Superfisch in seinem besten Abenteuer. 75% in MAN!AC 12/93.
ELECTRONIC ARTS | GB, 1993
★★★

Jewel Master
Mittelprächtiges Action-Jump'n'Run um magische Ringe, die den Helden mit beeindruckenden Fähigkeiten ausstatten.
SEGA | JAPAN, 1991
★★

Joe & Mac

Steinzeit-Action um zwei keulenschwingende Dickköpfe, die auch als "Caveman Ninjas" berüchtigt sind. Verschiedene Wege zum Ziel sorgen für Abwechslung. 65% in MAN!AC 6/94.
TAKARA | JAPAN,1993
★★★

Joe Montana Football
Durchschnittliches Football-Spiel mit großem Namen.
SEGA | USA, 1991
★★

Joe Montana Sportstalk
...Football 2". Das erste Modul mit digitalisierten Live-Kommentaren. Spielerisch und grafisch nur Mittelmaß.
SEGA | USA, 1992
★★

Joe Montana Football 93
Variable Perspektiven, offizielle NFL-Lizenz mit Teamlogos und verbessertem Live-Reporter – der beste Teil der Serie, diesmal auch spielerisch überzeugend.
SEGA | USA, 1993
★★★

John Madden Football
Über hundert Spielzüge und perfekte Steuerung - gleichermaßen für Football-Freaks und -Anfänger geeignet.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1990
★★★★

John Madden Football 92
Neue Statistiken, frische Spielzüge und kosmetische Verbesserungen – trotz spärlicher neuer Features erheblich besser als der Vorgänger.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1991
★★★★★

John Madden Football 93
Zusätzliche Traditionsteams, kleine Grafik-Liftings und eine Batterie sind die kargen Veränderungen. Ansonsten identisch mit "John Madden Football 92".
ELECTRONIC ARTS | USA, 1992
★★★★★

John Madden NFL 94

Besser geht's kaum: Das perfekte Bildschirm-Football motiviert Euch mit Lizenz, verbesserter Grafik und Ligamodus auch langfristig.
87% in MAN!AC 12/93
ELECTRONIC ARTS | USA, 1993
★★★★★

Jordan vs. Bird
Klassisches "One on One"-Basketball mit Dreipunkt- und Dunking-Wettbewerb. Umsetzung eines Computerspiels von 1986 – spielerisch etwas angestaubt.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1992
★★

Jungle Strike

16-MBit-starke Fortsetzung zu "Desert Strike". Mehr Missionen, viele Zwischensequenzen, verbesserte Grafik und Soundeffekte. Trotzdem macht's nicht mehr Spaß als der brillante Vorgänger.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1993
★★★★

Jurassic Park
Mißlungene Filmumsetzung mit massig Dinosauriern. Die Grafik ist nett, die Steuerung jedoch schwammig und der Sound katastrophal.
SEGA | USA, 1993
★★

Kid Chameleon
Extrem umfangreiches, spielerisch ansprechendes Jump'n'Run mit einem verwandlungsfreudigen Helden. Dumm: Es gibt weder Paßwort noch Batterie.
SEGA | USA, 1992
★★

King of the Monsters
Gigantische Monster prügeln sich ohne Rücksicht auf Verluste durch japanische Großstädte. Unterhaltsame Idee, schwache Ausführung.
TAKARA | JAPAN, 1993
★

King's Bounty
Strategie-Rollenspiel: Auf der Suche nach einem verschollenen Zepter zieht Ihr durch eine Märchenwelt, schart Monster um Euch und schlagt taktische Gemetzel.
ELECTRONIC ARTS | USA, 1991
★★

Klax
Klötzchen stapeln auf die amerikanische Tour: Gelungene "Tetris"-Abart mit einem Fließband, das Euch die vielfarbigen Steine frontal entgegenwirft.
TENGEN | USA, 1992
★★★★

Krusty's Funhouse
"Lemmings" für Sadisten: Arrangiert die Levels so, daß Mäuse in ihr Verderben laufen. Bunt, aber zäh im Spielablauf und kaum durchdacht.
ACCLAIM | USA, 1992
★★



Super SF II us ***159.90***



Slammasters us ***139.90***



mit 6 Spielen Pal ***89.90***



mit Spieleberater dt ***119.90***

MEGA DRIVE

Battlecorps CD dt	119.90
Castlevania dt	99.90
Dr. Robotnik dt	109.90
Dragon´s Revenge dt	109.90
Dune CD dt	119.90
Dune II dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
FIFA-Soccer CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	99.90
Heimdall CD us	109.90
Hyperdunk dt	99.90
Mario Andretti Racing dt	119.90
Marko´s Magic Football dt	124.90
NHL-Hockey ´94 dt	119.90
NHL-Hockey´94 CD dt	99.90
Pete Sampras Tennis dt	99.90
Shadowrun us	119.90
Soulstar CD dt	119.90
Star Trek TNG CD us	124.90
Super Street Fighter II us	159.90
Tomcat Alley CD us	124.90
Vay CD us	119.90
Virtua Racing dt	188.00
Mega Drive II dt	199.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
6-Button-Joypad	39.90
RGB-Kabel für MD I/II	je 39.90
Umbau 50/60Hz MD I	39.90

SUPER NES

Art of Fighting dt	119.90
Clay Fighter dt	129.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Legend us	129.90
Lufia us	139.90
Mystical Ninja dt	129.90
NHL-Hockey ´94 dt	109.90
Nigel Mansell dt	129.90
Ninja Warriors us	139.90
Pirates of Dark Water dt	139.90
Populous II dt	124.90
R-Type III pal	109.90
Rainbow Bell Adventure dt	129.90
Rock´N´Roll-Racing dt	129.90
Secret of Mana us	139.90
Ultima False Prophet	139.90
World Cup Striker dt	139.90
Young Merlin dt	149.90
Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz-Schaltung	299.00
Super NES us inkl. RGB-Kabel, 220V Netzteil & Joypad	299.00
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtverlängerung & Garantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
- in Verbindung mit Umbau	29.90
6-Player Adapter Fire	59.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro II dt	109.90

SNES-ANGEBOTE

Aladdin dt	79.90
Alien III dt	99.90
Battletoads dt	89.90
Bomberman dt	89.90
Desert Strike dt	109.00
Hook dt	99.90
Jurassic Park dt	109.90
Mario Allstars dt	74.90
Metal Marines dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	109.90
Tuff Enuff (Dead Dance!) us	99.00
Turn and Burn us	99.90
Turrican us	89.90

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	299.00
Samurai Shodown	369.00
Sidekicks II	389.00
Spin-Master	329.00
Top Hunter	389.00
World Heroes Jet	389.00

JAGUAR

Grundgerät RGB	649.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele an Lager	

ZEITUNGEN

Edge	16.00
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00

Abo-Service für alle drei Magazine.

PHANTASYSPIELE

Shadowrun dt	65.00
Mers dt	69.90
Das Schwarze Auge dt	44.80
AD&D 2nd. Edition	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

0221 – 12 10 67 /68 /69

aRJay

Für alle, die nicht in Urlaub fahren: Versandkosten im August nur DM 5,–

MEGA DRIVE L – O

Landstalker



Konkurrenzloses Fantasy-Abenteuer: Viel Action und eine Portion Rätsel sorgen für nächtelange Unterhaltung. Mit deutschen Bildschirmtexten und Paßwort. 84% in MAN!AC 1/94

SEGA | JAPAN, 1991

★★★★★

Last Battle

Uninspiriertes, scrollendes Dauer-Geprügel, in Deutschland indiziert. Umsetzung der ultra-brutalen Japano-Zeichentrickserie "Fist of the Northstar".

SEGA | JAPAN, 1989

keine Wertung

Lemmings

Umwerfender Tüftel-Klassiker mit Zwei-Spieler-Modus: Hundert wuschelköpfige Lemminge tapsen los – behaltet alle im Auge und bestimmt, was sie tun.

SUNSOFT | JAPAN/GB, 1992

★★★★★

LHX Attack Chopper

Actionlastige Flugsimulation in nüchterner Vektor- und Polygon-Darstellung.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★

Lost Vikings

Fesselndes Kombinationsspiel, bei dem Ihr gleich drei Spielfiguren auf einmal kontrolliert.
79% in MAN!AC 5/94.

VIRGIN | USA, 1993

★★★★

Lotus Turbo Challenge

Schnelles Autorennen für ein oder zwei Spieler. Gut gemacht, aber grafisch etwas enttäuschend.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1992

★★★

Lotus 2



Turbulente Rennen gegen Mitspieler und Computergegner: Grafisch und inhaltlich stärker als der erste Teil. Mit Split- und Fullscreen-Darstellung.
70% in MAN!AC 1/94

ELECTRONIC ARTS | GB, 1993

★★★

Marble Madness

Eine Murmel rollt durch Pyramiden- und Plateau-Landschaften. Aberwitzige Monster, vertrackter Levelaufbau und ein Zeitlimit stehen dagegen.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★

Mario Lemieux Hockey

Ordentliches Eishockey-Modul, das wegen der starken Konkurrenz von "EA Hockey" fast völlig unterging.

SEGA | USA, 1991

★★

Mega-lo-Mania

Recht komplexe Geschichts-Veräppelung. Grafisch und spielerisch dem Klassiker "Populous" nachempfunden, aber deutlich komplizierter.

VIRGIN | GB, 1991

★★★

Mega Turrican



Furioser Bildschirm-Blowout ohne Verschnaufpause: Grafisch und technisch blendend inszeniertes Jump'n Shoot aus deutscher Produktion. 83% in MAN!AC 5/94.

DATA EAST | D/USA, 1994

★★★★

Micro Machines

Abwerwitziges Zwei-Spieler-Autorennen über Frühstückstische und durch Schubladen. Der Spielspaß dominiert über die karge Grafik und den schlichten Sound.

CODEMASTERS | GB, 1993

★★★

Might & Magic

Amerikanisches Hardcore-Rollenspiel mit hunderten von Monstern, Zaubersprüchen und Gegenständen. Hohe Frustgefahr für Anfänger!

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★

Mig 29

Actionlastige Flugsimulation um den russischen Superjäger mit Computerspiel-typischer Polygongrafik.

DOMARK | GB, 1993

★★

Mike Ditka Power Football

Football Simulation ohne Höhepunkte. Rucklige Grafik, erstes Spiel mit seperatem Fieldgoal-Bildschirm.

BALLISTIC | USA, 1991

★★

Moonwalker

Mega-Lizenz um Michael Jackson, spielerisch mit dem gleichnamigen Spielautomaten nicht verwandt. Kindischer Spielablauf, aber ordentliche Grafik.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Mortal Kombat

Umsetzung des speaktakulären Arcade-Hits. Per Cheats mit Blut & derben Dead-Moves. Test in MAN!AC 11/93. In Deutschland indiziert.

ACCLAIM | USA/GB, 1993

keine Wertung

Muhammad Ali Heavyweight

Unterhaltsames Boxen mit rotierendem Vektor-Ring, programmiert von den "EA Hockey"- und "John Madden"-Erfinder Park Place.

VIRGIN | USA, 1993

★★★

Mutant League Football

Geschmacklos, aber lustig: Brutalo-Football mit Fantasy-Monster. Spielerisch verwandt mit "John Madden", aber deutlich schlechter.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★

Mutant League Hockey

Gekonnte Präsentation mit Grusel-Humor. Leider wird der Spielablauf durch Zufälligkeiten und träge Steuerung versalzen. 60% in MAN!AC 4/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★

Mystic Defender



Interessantes Action-Jump'n'Run vor teilweise bizarren Szenarien. Dank komischer Sonderwaffen und geschicktem Levelaufbau noch immer spielenswert. Im Original: "Kujaki-Oh 2".

SEGA | JAPAN, 1989

★★★

NBA Allstar Challenge

Ansammlung langweiliger Basketball-Disziplinen. Keine richtige Simulation mit mehreren Spielern pro Mannschaft.

ACCLAIM | AUS/USA, 1992

★★

NBA Jam



Spielspaß pur: Unkompliziertes und superschnelles Action-Sportspiel für ein bis vier Basketballer. Mit einem Cheat aktiviert Ihr versteckte Prominente und Programmierer als Spieler. 85% in MAN!AC 3/94.

ACCLAIM | USA, 1993

★★★★

NBA Showdown

Hyperrealistische, gut spielbare Basketballsimulation für Fortgeschrittene und NBA-Profis. Grafisch schlicht.
84% in MAN!AC 3/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

NHLPA Hockey 93

Gelungene Fortsetzung des Hits "EA Hockey". Diesmal mit begabtem Computertorwart und allen Spielern der NHL. Nur die 94er-Version ist besser.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★★

NHL Hockey 94

Coole Sache: NHL Hockey ist ein absolut geniales Sportspiel, Partyknaller und Solospaß zugleich.
89% in MAN!AC 11/93.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★★

Normy's Beach Babe-o-Rama

Schräges Hüpfspiel mit "Beavis & Butthead"-Anklängen: Minimales Kult-Potential, dominante Durchschnitts-Komponente.
59% in MAN!AC 3/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★

Olympic Gold

Offizielles Spiel zur Sommerolympiade in Barcelona. Wenig Disziplinen, die Euch aber kurzzeitig Spaß und Spannung versprechen.

US GOLD | GB, 1992

★★

Onslaught

Wirres Plattform-Gemetzel aus England. Eine Computerspielumsetzung, auf die wir gerne verzichtet hätten.

BALLISTIC | GB/USA, 1991

★

Ottifants

Es lebe der Durchschnitt: Austauschbares Knuddel-Jump'n'Run mit Otto-Lizenz, aber ohne dessen anarchistischen Humor. 54% in MAN!AC 1/94.

SEGA | GB, 1993

★★

Out Run

Solide Adaption des Automaten-Oldies, technisch und spielerisch angestaubt. Nur für Nostalgiker und Cabrio-Fans.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Out Run 2019
"Out Run" in der Zukunft – nur schlechter.

SEGA | JAPAN, 1993

★

Pac-Mania
Spaßiger "Pac Man"-Nachfolger. Fröhliches Pillenmampfen in einem perspektivisch dargestellten Labyrinth.

TENGEN | USA, 1992

★★

Paperboy
Ihr brettert als Zeitungsjunge mit dem BMX-Rad durch Vorgärten, schneidet Cabrio-Fahrer und rempelt Passanten vom Gehweg. Lustige Idee, lahmes Spiel.

TENGEN/DOMARK | USA, 1992

★

Paperboy 2
Radfahren und Zeitungen zustellen. Überflüssige Fortsetzung mit Zwei-Spieler-Modus.

DOMARK | GB, 1993

★

Pebble Beach Golf
Nummer 1 in der Golf-Klasse: Rundherum stimmige Golfsimulation mit bestechender Optik und konkurrenzlosem Statistik-Aufwand. 83% in MAN!AC 5/94.

SEGA | JAPAN, 1994

★★★★

Pelé
Ein Fußballdenkmal gerät ins Wanken: Katastrophale Steuerung führt zur Abwertung. 41% in MAN!AC 4/94.

ACCOLADE | USA, 1993

★★

PGA Tour Golf
Nahezu perfekte Golfsimulation mit Unmengen von Features und authentischen Gegnern aus der PGA-Profiliga.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★★★

PGA Tour Golf 2
Verbesserte Neuauflage mit zusätzlichen Kursen und unterhaltsamem Skins-Modus.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

PGA European Tour
Spielerisch identisch mit dem hervorragenden "PGA Tour 2". Dafür mit europäischen Kursen und Golfprofis ausgestattet. 83% in MAN!AC 4/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

Phantasy Star 2
Eines der besten & wichtigsten Japano-Rollenspiele, die auf dem deutschen Markt erhältlich sind. Solide Science-Fantasy-Story, umfangreich und königlich spielbar – ein zeitresistenter Oldie.

SEGA | JAPAN, 1989

★★★★

Phantasy Star 3
Generationsübergreifendes Science-Fantasy-Rollenspiel auf sieben Welten. Benutzerführung und Aufmachung sind etwas schlechter als beim Vorgänger.

SEGA | JAPAN, 1991

★★★

Pitfighter
Automatenumsetzung mit digitalisierten Prügel-Helden. Dumpfes Gekloppe ohne taktischen Tiefgang.

TENGEN | USA, 1992

★

Phelios
Tadelloses Ballerspiel vor dem Hintergrund der griechischen Pegasus-Sage – oder was sich japanische Spieldesigner darunter vorstellen. Geschickt arrangierte und stimmungsvolle Fantasy-Levels.

NAMCO | JAPAN, 1990

★★★

Populous
Strategiespiel mit isometrischen 3D-Landschaften. Als Gott schützt Ihr Euer Volk und straft den Feind mit Kreuzrittern, Erdbeben und Vulkanausbruch.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1990

★★★★

Populous 2
Satirisches Strategie-Spektakel mit Göttern und Menschen. Die Steuerung nervt, trotzdem ein göttlicher Spaß auf 1000 Welten. 74% in MAN!AC 12/93.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1993

★★★

Powermonger
Down to Earth: Detailverliebte und komplexe "Populous"-Variante, die weniger Spaß bringt als der Vorläufer.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1992

★★★

Prince of Persia
Geschicklichkeitsabenteuer in der Welt von 1001 Nacht. Nur für konzentrierte Spieler! Die verspätete Modul-Version ist besser als die japanische CD-Umsetzung. 71% in MAN!AC 5/94.

DOMARK | GB, 1994

★★★

Puggsy
Rätsellastiges Hüpfspiel mit vielen Levels, seltsamen Außerirdischen und eindrucksvoller Präsentation. 71% in MAN!AC 1/94.

PSYGNOSIS | GB, 1993

★★★

Quackshot
Frei nach Walt Disney: Donald Duck jagt einem Schatz hinterher. Dabei gibt's grafische Leckerbissen, stilechte Comic-Animationen und farbenfrohe Hintergründe.

SEGA | JAPAN, 1991

★★★★

Rambo 3
Dem gleichnamigen Film nachempfundenes Actionspiel. In Deutschland von der Bundesprüftselle für jugendgefährdende Schriften indiziert.

SEGA | JAPAN, 1989

keine Wertung

Ranger X
Seitlich scrollendes Roboter-Spektakel mit famosen Grafiken und taktischem Einschlag. Leider etwas zu kurz. 78% in MAN!AC 11/93.

GAU | JAPAN, 1993

★★★

Ren & Stimpy
"Stimpy's Invention". Witzige Umsetzung der chaotischen Trickfilmvorlage, aber: Zu einfach, zu kurz und ohne Wiederholungswert. 63% in MAN!AC 6/94.

SEGA | USA, 1993

★★

Risky Woods
Mischung aus Action- und Jump'n'Run-Elementen, sowie Rätseleinlagen. Zu schwer und trotzdem ohne jegliche Spannung.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1992

★★

Revenge of Shinobi
Im Original "Super Shinobi". Geniales Ninja-Abenteuer, das sogar das Automatenvorbild übertrifft. Stilvolle Grafik und packender Koshiro-Sound von in einem der besten Actionspiele aller Zeiten.

SEGA | JAPAN, 1989

★★★★★

Rings of Power
Unspektakuläres US-Rollenspiel in isometrischer 3D-Grafik.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★

RBI Baseball 94
Solide gemachtes Baseball mit vielen Teams und netten Optionen. Kleine Design-Patzer schwächen den positiven Gesamteindruck. 62% in MAN!AC 7/94.

TENGEN | USA, 1994

★★

Roadblaster
Schnelles, aber grafisch monotones Baller-Rennspiel. Umsetzung eines 80er-Jahre-Automaten.

TENGEN | USA, 1992

★★

Road Rash
Terror auf der Landstraße: Grafisch durchschnittliches Motorradrennspiel mit heftigen Rempel- und Boxeinlagen. Motivierender als die meisten anderen Rasereien.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★★

Road Rash 2
Neue Strecken, härtere Gegner und schnellere Motorräder – spielt Ihr zu zweit, ist der Bildschirm der Länge nach geteilt.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★★

Robocod
Fortsetzung zu James Pond: Zuckersüßes Jump'n'Run-Abenteuer in der Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes. Eine Handvoll netter Ideen, aber auch viel Leerlauf.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1991

★★★

MEGA DRIVE R – S

Rocket Knight Adventures



Äußerst abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel mit Actioneinlagen und Unmengen von Mittel- und Endgegnern, sowie parodistischen Zitaten aus bekannten Spielehits.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★★★★

Rolo to the Rescue

Niedliches Jump'n'Run mit Adventure-Elementen und zahllosen Bonusräumen. Ihr befreit Comic-Tiere und könnt dafür deren spezielle Fähigkeiten nützen.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1993

★★★★

Sensible Soccer

Schneller und durchdachter geht's kaum: Optisch banal, aber spielerisch immer motivierend.
86% in MAN!AC 2/94.

SONY | GB, 1993

★★★★

Shadow Dancer

Mit Ninja-Säbel und Lumpi durch New York. Etwas zu kurz geratenee "Shinobi-Fortsetzung, in Deutschland indiziert.

SEGA | JAPAN, 1991

keine Wertung

Shadow of the Beast

Dämliches Action-Jump'n'Run in grafisch opulenter Fantasy-Umgebung.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1991

★

Shadow of the Beast 2

Lustlose Fortsetzung mit deutlich schlechteren Hintergrundgrafiken.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1992

★

Shadow Run

Spannendes Technik-Abenteuer mit fesselnder Atmosphäre – langweiliges Geldscheffeln vermindert jedoch den Spielspaß. 73% in MAN!AC 6/94.

SEGA | USA, 1994

★★★

Shining Force



Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene: Kampflastiges Märchenspiel mit "Zelda"-Look und "Shining in the Darkness"-Interface. 16 MBit & Batterie.
86% in MAN!AC 1/94.

SEGA | JAPAN, 1992

★★★★★

Shining in the Darkness

Das grafisch beste Rollenspiel fürs Mega Drive. Hübsche Musikstücke, fantasievolle Story und eine coole Benutzerführung trösten über die kampflastige Handlung hinweg.

SEGA | JAPAN, 1991

★★★★

Shinobi 3



Stilvolle Fortsetzung des Klassikers mit eindrucksvoller Grafik. Joe Musashi hat Reit- und Surftstunden genommen und setzt neue Nahkampftechniken ein. 81% in MAN!AC 11/93.

SEGA | JAPAN, 1993

★★★★

Shiten-Myhooh

Wirres, stellenweise unfaires Actionspiel mit verschiedenen Helden-Figuren. Durch die Firma Sage's Creation kurzzeitig in Deutschland ausgeliefert.

SIGMA | JAPAN, 1990

★

Shut Up & Jam

Action-Basketball mit Charles Barkley: Solide gemacht, aber ohne Chance gegen die NBA-Konkurrenz.
61% in MAN!AC 5/94

ACCOLADE | USA, 1994

★★

Side Pocket

Unkomplizierte Pool-Simulation mit eingestreuten Kunststoß-Aufgaben.

DATA EAST | JAPAN, 1992

★★

Simpsons, The

"...Bart vs. the Juggernauts": Tristes Action-Hüpfspiel mit dem sympathischen Zeichentrick-Racker.

ACCLAIM | USA, 1992

★★

Skitchin'

Bizarrer Mix aus Action, Rennspiel und Mad Max auf Rollschuhen. Kein Top-Modul, aber trotzdem spaßig und motivierend. 71% in MAN!AC

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★

Sokoban

Motivierender Denkspiel-Oldie mit abstrakter Grafik. Im Trace-Modus darf man eine Wiederholung betrachten und jederzeit wiedereinsteigen.

NCS | JAPAN, 1992

★★★★

Sonic the Hedgehog



Die Geburt eines Videospiel-Helden: Teuflisch schnelles Jump'n'Run'n'Run in surrealer Comic-Umgebung. Die irrwitzig rotierenden Bonusrunden sind bis heute ungeschlagen!

SEGA | JAPAN, 1991

★★★★

Sonic 2

Noch schneller, noch bunter und durch den zweischwänzigen Fuchs "Tails" auch für zwei Spieler geeignet. Eine etwas schlampigere Produktion als der Vorgänger.

SEGA | USA, 1991

★★★★

Sonic 3

Superschnell & supergut: Das abwechslungsreichste Sonic-Abenteuer kommt mit Batterie und zusätzlichen Spielvarianten. 85% in MAN!AC 4/94.

SEGA | JAPAN, 1994

★★★★★

Sonic Spinball

Spaß muß sein: Prima Pinball-Unterhaltung mit Sonic als lebende Flipper-Kugel. Vier riesengroße und munter scrollende Spielfelder. 78% in MAN!AC 1/94.

SEGA | JAPAN, 1993

★★★

Space Harrier 2

Das erste Mega-Drive-Spiel, am 29. Oktober 1988 in Japan ausgeliefert. Technisch ordentliche 3D-Ballerei mit großen Objekten und kleinen Mängeln.

SEGA | JAPAN, 1988

★★

Spiderman

Geschicklichkeitstest um den Comic-Helden: Abwechslungreich, technisch und grafisch aber recht schwach.

SEGA | USA, 1991

★★

Spiderman & X-Men

Chaoten-Jump'n'Shoot in dumpfer Comic-Umgebung: Trotz "offizieller" Marvel-Besetzung nur hartgesottenen Superhelden-Fans zu empfehlen. 57% in MAN!AC 2/94.

ACCLAIM | GB, 1993

★★

Star Control

Ungewöhnliches Taktik-Weltraumspiel aus Amerika. Leicht erlernbar, umfangreich und fesselnd, aber grafisch recht schwach. Computerspiel-Umsetzung.

BALLISTIC | USA, 1991

★★

Starflight

Klassisches Weltraumabenteuer, komplex und fantasievoll. Das Vorbild gibt´s seit den achtziger Jahren, deshalb wirkt die Umsetzung technisch antiquiert.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★

Street Fighter 2

"Special Edition". Dank neuer Spielmodi und imposanter Grafik ein echter Konkurrent für die Nintendo-Version. Am besten mit 6-Button-Joypad! 93% in MAN!AC 11/93.

CAPCOM | JAPAN, 1993

★★★★★

Streets of Rage

Auch "Bare Knuckle". Explosive Dauerprügelei für zwei Spieler. Acht Levels, Sonderwaffen und ein bombastischer Soundtrack von Yuzo Koshiro.

SEGA | JAPAN, 1991

★★★

Streets of Rage 2

16-MBit-Fortsetzung mit eindrucksvoller Grafik, witzigen Animationen und zwei zusätzlichen Kämpfern. Lange Zeit das beste Prügelspiel auf dem Mega Drive.

SEGA | JAPAN, 1993

★★★

Streets of Rage 3

Altbewährt oder abgelutscht? Fortsetzung des Prügelhits mit einigen Gags und versteckter Spielfigur, aber ohne echte Neuerungen. 76% in MAN!AC 5/94.

SEGA | JAPAN, 1994

★★★

Strider

Gewagte Umsetzung des Capcom-Automaten. Mit der Bewegung der Riesen-Sprites kommt das Mega Drive technisch nicht mit – trotzdem eine grafische Augenweide.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Strider 2

Gleicher Held, anderes Spiel: Eine technisch ordentliche Fortsetzung, die den Zauber des Original-Spiels nicht einfängt.

U.S. GOLD | GB, 1993

★★

Sub-Terrania

Weniger ist mehr: Klaustrophobisches Action-Spiel mit sensibler Steuerung und viel Liebe zum Detail. Nichts für Hektiker. 77% in MAN!AC 5/94.

SEGA | USA, 1993

★★★

MEGA DRIVE S – T

Summer Challenge
Vektor-Grafik-Sommer-Olympiade mit acht Disziplinen. Spielt Ihr alleine, wird's schnell langweilig.

ACCOLADE | USA, 1993

★★

Superman
Gar nicht so super wie der gleichnamige Comic-Held: Ein weiteres Action-Plattformspiel nach bekanntem Schema.

VIRGIN | USA, 1993

★★

Super Baseball
Geglückte Umsetzung des futuristischen Neo-Geo-Baseball. Eher für Actionfans geeignet als für Taktiker.
71% in MAN!AC 12/93

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★

Super Fantasy Zone
Poppiges, an "Defender" erinnerndes, Ballerspiel mit verrückten Extrawaffen.

SUNSOFT | JAPAN, 1990

★★★

Super Hang On
Solides Motorrad-Rennspiel – leider ohne Zwei-Spieler-Modus.

SEGA | JAPAN, 1989

★★

Super Hydlide
Technisch rückständiges Fantasy-Rollenspiel der Mega-Drive-Frühzeit. Schockierend karge Grafik!

T & E | JAPAN, 1989

★

Super Kick Off
Computerspiel-Umsetzung: Hektisches Fußball-Gebolze aus der Vogelperspektive mit Unmengen von (größtenteils überflüssigen) Optionen.

US GOLD | GB, 1993

★★

Super League
Baseball-Simulation ohne Firlefanz – grafisch bieder, aber gut spielbar.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Super Monaco GP


Gegenüber dem grafisch revolutionären Spielautomaten total umgekrempelt. Optisch einfach und effektiv, gut spielbar und für ein Rennspiel recht komplex. Profis fahren besser mit Handschaltung.

SEGA | JAPAN, 1990

★★★

Super Off Road
Turbulente Sandkasten-Ralley für ein oder zwei Spieler. Wer seine Kontrahenten abhängt, kassiert Prämien und darf seinen Flitzer gehörig tunen.

BALLISTIC | USA, 1992

★★

Super Real Basketball
Mittelmäßiges Basketball-Modul mit tollen Großaufnahmen bei Dunks oder Dreiern. Macht vor allem zu zweit Spaß. Besonders realitätsnah ist's nicht.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Super Thunderblade
Actionreiches Hubschrauber-Geballere, bei dem sich 3D- und Vogelperspektive abwechseln. Aus heutiger Sicht etwas rucklig, ansonsten tadellos spielbar.

SEGA | JAPAN, 1988

★★

Sunset Riders
Automaten-Umsetzung des gleichnamigen Horizontal-Scrollers: Bleihaltige Wild-West-Schießerei ohne Höhepunkte. Müdes Spiel, gute Musik.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★

Sword of Vermillion
Fantasy-Rollenspiel mit Stadt-, Überland und Dungeon-Sequenzen, sowie Action-Fights gegen dicke Endgegner. Praktische Benutzerführung, monotoner Spielablauf.

SEGA | JAPAN, 1989

★★

Talespin
Zeichentrick-Bär Balu sammelt Frachtkisten ein – spielt sich genauso langweilig wie es sich anhört.

SEGA | USA, 1993

★★

Talmit's Adventure
Putziges Jump'n'Run mit frischer Spielidee, das grafisch danebenliegt. Im Original "Marvel Land".

NAMCO/SEGA | JAPAN, 1992

★★

Terminator
Bleihaltige Plattform-Jagd auf Cyber-Arnie. Die geringe Levelanzahl soll durch den unverschämt hohen Schwierigkeitsgrad wettgemacht werden.

VIRGIN | GB, 1992

★★

Terminator 2
"T2 - Arcade Game" war schlimm, doch diese Filmumsetzung ist noch eine Dimension schlechter.
27% in MAN!AC 3/94.

ACCLAIM | GB, 1993

★

Thunder Force 2
Abwechslungsreicher Baller-Oldie, der von seinen beiden Fortsetzungen locker in den Schatten gestellt wird.

TECHNO | JAPAN, 1989

★★

Thunder Force 3


Horizontal-Scroller: Grafisch grandioses Dauerfeuer spielerischer Einfälle, Gags und Todesfallen. Vier Levels können frei angewählt werden, die restlichen seht Ihr erst, wenn Ihr das Quartett überlebt habt.

TECHNO | JAPAN, 1990

★★★★★

Thunder Force 4


Schweres Ballerspiel, in dem sich geklaute Ideen (aus Super Nintendo- und Automatenspielen) geschickt mit Hommagen an den Vorgänger und brandneuen Spielelementen vermischen. 32 Musikstücke!

TECHNO | JAPAN, 1992

★★★★★

Tiny Toon Adventure


"Buster's Hidden Treasure". Erfrischendes Jump'n'Run um die amerikanischen Zeichentrickstars. Abwechslungsreiche Bonuslevel und Geheimwelten, witzige Melodien und ein charismatischer Held.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★★★★

ToeJam & Earl
Durchgeknalltes Action-Adventure mit Slapstick-Einlagen & Hip-Hop-Sound. Hat man sich sattgesehen, zeigen sich Schwächen im dünnen Spielprinzip.

SEGA | USA, 1991

★★

ToeJam & Earl 2
Gag-Feuerwerk, das nach längerem Spielen an Faszination verliert. Originelle Unterhaltung mit hoffnungslos durchgeknallter Grafik. 76% in MAN!AC 4/94.

SEGA | USA, 1993

★★★

Toki
Jump'n'Run um einen spuckenden Affen. Gegenüber dem Automaten-Original sind die mal horizontal und mal vertikal scrollenden Levels unerträglich gedehnt.

SEGA | JAPAN, 1992

★★

Tournament Fighters
Actionlastige und gut spielbare Street-Fighter-Variante mit den "Teenage Turtles". Zwei-Spieler-Modus & geniale Soundeffekte. 80% in MAN!AC 11/93.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★★★

Treasure Land
"Mc Donald's" auf Modul: Schmeckt ganz gut, ist aber trotz einiger Ideen schnell verdaut. Ein grundsolides Jump'n'Run. 74% in MAN!AC 2/94.

SEGA | JAPAN, 1993

★★★

Truxton
Wenig komplexer, aber fesselnder Vertikal-Scroller, der höchste Konzentration und ein gutes Gedächtnis erfordert. Noch heute spielbar.

SEGA | JAPAN, 1989

★★★

Turbo Out Run
Das Automaten-Vorbild ist erträglich, die Heim-Umsetzung könnt Ihr jedoch vergessen: Eine weitere, stinklangweilige Variante des Bleifuß-Klassikers.

SEGA | JAPAN, 1991

★

Turrican
Lieblose Umsetzung eines deutschen Action-Computerspiels. Ihr müßt mit dem gleichnamigen Kampfroboter ballern, hüpfen und Extras einsacken.

BALLISTIC | USA, 1991

★★

Twin Hawk
Auch "Hurrican". Vertikal scrollendes Ballerspiel vor dem Hintergrund des Pazifik-Kriegs. Auf Knopfdruck eilt Euch ein ganzes Kampfgeschwader zur Hilfe.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Twisted Flipper
Ursprünglich "Crüe Ball": Lieblos-professioneller Video-Flipper um die Metal-Rocker Mötley Crüe. Gags gibt's keine.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★

MEGA DRIVE T – Z

Two Crude Dudes
Rabiates, horizontal scrollendes Dauergeprügel gegen typische Endzeit-Komparsen. Ihr dürft sogar mit Fahrzeug-Wracks um Euch schmeißen!

DATA EAST | JAPAN, 1992

★★

Ultimate Soccer
Spielerisch blasse Umsetzung des Fußball-Hits "Striker". Im ruckligen Scrolling geht der Kicker-Spaß fast völlig unter. Dafür dürft Ihr sogar zu acht antreten!

SEGA | GB, 1993

★★

Universal Soldier
Miese Adaption des deutschen Computerspiel "Turrican 2", mit der Lizenz zum Science-Fiction-Film (mit Jean-Claude van Damme) notdürftig aufgepeppt.

ACCOLADE | USA, 1992

★

Virtual Pinball
Do-it-Yourself-Flipper mit perfektem Kugellauf: Nicht gerade spektakulär, dennoch das beste Mega-Drive-Pinball. 72% in MAN!AC 1/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★

Virtua Racing


Mit SVP-Power an die Pole Position: Superschnell und trotz der geringen Anzahl verschiedener Strecken auch auf Dauer motivierend.
88% in MAN!AC 5/94.

SEGA | J 1994

★★★★★

Where in Time...
...is Carmen Sandiego?". Mix aus Geographie- & Geschichts-Lernprogramm und Grafikadventure. Findet eine Diebin in diversen Epochen der Menschheitsgeschichte.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★

Where in the World...
...is Carmen Sandiego?". Eine weitere Bildungsreise der Meisterdiebin Carmen Sandiego. Viel Text, viele Bilder, keine Gewalt oder Action – ein Superhit in den USA.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★

Wimbledon
Lasche Farben, müde Animation: Anfangs erschreckendes, später durchaus spielbares Tennis mit dynamischem Vier-Spieler-Modus. 60% in MAN!AC 12/93.

SEGA | USA, 1993

★★

Whip Rush
Nette, horizontal scrollende Weltraumballerei der Mega-Drive-Frühzeit. Kann heutzutage kaum noch überzeugen.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Winter Challenge
Rucklige Winterspiele in Vektorgrafik. Diverse alpine und nordische Disziplinen, die vom Heimcomputer-Vorbild übertragen wurden.

ACCOLADE | USA, 1991

★★

Winter Olympics
Recycling auf die sympathische Art: Treffsichere Sportspielsammlung für beste Familienunterhaltung. 70% in MAN!AC 2/94.

US GOLD | GB, 1993

★★★

Wiz'n Liz


Pfeilschnelles Jump'n'Run um eine knuddelige Karnickel-Horde. Bezaubernd unkompliziert und liebevoll präsentiert. Vom Erfinder der "Killing Game Show" ("Fatel Rewind"). 69% in MAN!AC 1/94.

GREMLIN | GB, 1993

★★

World Class Leaderboard
Golfsimulation der berühmten gleichnamigen Serie: Spielerisch solide, aber nicht mehr auf dem neuesten Stand.Das neue "Pebble Beach Golf" bietet mehr.

US GOLD | GB, 1992

★★★

World Cup Italy
Uninspiriertes Kicken aus der Vogelperspektive. Eines der ersten Sportspiele für das Mega Drive.

SEGA | JAPAN, 1989

★

World Cup USA


Das offizielle Fußballspiel zur WM. Realistischer Turniermodus, Dutzende von Optionen und deutsche Bildschirmtexte – doch irgendwie fehlt spielerisch der letzte Kick. 72% in MAN!AC 7/94.

US GOLD | GB, 1994

★★★

World Class Soccer
"Champions World Class Soccer". Durchschnittliches Fußball-Modul mit schwer durchschaubarer Steuerung und vielen Fehlern im Detail. 55% in MAN!AC 6/94.

ACCLAIM | USA, 1994

★★

Wonderboy 3
"Monsterlair". Action-Version des "Wonderboy"-Themas: wenig hüpfen, viel Ballern. Nicht übel, insbesonders die farbenfrohe Grafik gefällt.

SEGA | JAPAN, 1990

★★

Wonderboy 5


Letzter und bester Teil der Serie: Diesmal sind die Rätseleinlagen dominant. Eine Mega-Drive-Exklusiv-Entwicklung, die spielerisch dem Master-System-Klassiker "Wonderboy: Dragon's Trap" ähnelt.

SEGA | JAPAN, 1991

★★★★★

World of Illusions
Mickey und Donald treten in dieser "Castle of Illusion"-Fortsetzung zusammen auf: Mit Zwei-Spieler-Modus, wunderschöner Grafik und netten Gags.

SEGA | JAPAN, 1992

★★★★

WWF Royal Rumble


Packende Fortsetzung des Catch-Hits. Als Höhepunkt prügeln sich sechs prominente Wrestler. Nach der CD-Erweiterung "Rage in the Cage" ist der nächste Teil bereits in Arbeit.

ACCLAIM | USA, 1993

★★★

WWF Super Wrestlemania
Fetzige Show-Kämpfe mit den Original-Stars der amerikanischen Wrestling-Szene. Für ein oder zwei Spieler.

ACCLAIM | USA, 1992

★★★

Wrestle War
Obskures Japano-Catchen – nicht einmal die MAN!ACs haben's jemals gespielt.

SEGA | JAPAN, 1991

★

Xenon 2
Vertikal scrollende Ballerei, wegen des Bankrotts des Herstellers erst ein Jahr nach Fertigstellung ausgeliefert. Coole Metallic-Grafik, aber schwerfälliger Spielablauf.

VIRGIN | GB, 1992

★

Young Indy
"Instruments of Chaos". Schwache Steuerung und Endlos-Schleife im Leveldesign. Eine peinliche TV-Umsetzung. 15% in MAN!AC 6/94.

SEGA | USA 1994

★

Zombies


Im Original "Zombies ate my Neighbours". Die untoten Gruselgestalten bürgen für Gänsehaut, Zwerchfell-gribbeln und Spielspaß. Entwickelt von LucasArts! 74% in MAN!AC 11/93.

KONAMI | USA, 1993

★★★

Zool


Schnell, riesengroß und unübersichtlich: High-Speed-Jump'n'Run ohne spielerische Ideen und Inspiration – trotzdem gibt's in England sogar eine Automatenversion. 62% in MAN!AC 1/94.

GREMLIN | GB, 1993

★★

Zero Wings
Liebevoll gestaltetes Weltraum-Ballerspiel mit einigen seltsamen Extrawaffen. Technisch leider nur durchschnittlich.

TOAPLAN | JAPAN, 1991

★★

Zany Golf
Skurriles Mini-Golf aus Amerika. Auf dem Mega Drive kann diese Computerspiel-Umsetzung nicht besonders beeindrucken.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1991

★★★

Zoom
Der Deutsche Frank Neuhaus entwarf diesen unkomplizierten "Amidar"-Verschnitt bereits 1988 – auf dem Mega Drive hat's einen ziemlichen Bart.

SEGA | 1989

★



ANIME NEUHEITEN

The Gyver Pt. 3	29,95 DM
Guy - Awaking of the Devil -	44,95 DM
Devil Man	39,95 DM
Maris The Wonder Girl	34,95 DM
Urotsukidoji III -Episode 3-	39,95 DM
Ko- Century Beast Warriors	44,95 DM
Monster City	44,95 DM
Techno Police dt. (Bubble Gum Crisis Vorgänger) ca. 80 min.	39,95 DM
Dominion Tank Police T-Shirt	28,95 DM
Akira Soundtrack Picture-CD (Rar)	39,95 DM

SUPER NES - BUY OR DIE

R-Type 3 dt.	88,99 DM
S.Empire Str. Back dt.	88,99 DM
Dragon`s Lair dt.	49,95 DM
Virtual Soccer	98,99 DM
T2 Arcade dt.	89,99 DM
Sunset Riders dt.	98,99 DM
Parodius dt.	49,99 DM
Phalanx dt.	39,99 DM
Alien III dt.	69,99 DM
Jurrassic Park dt.	79,99 DM
Joy Pad SF3	24,99 DM
Fist of the Northstar Jap. (KULT)	139,99 DM

u.v.m ab 39,99 DM!!!

!!NEU!! —!!Akira Trading Cards!!— !!NEU!!

— 100 verschiedene Motive zum Sammeln—

Box-Set 360 Karten (Garantiert eine Komplett-Serie)	109,95 DM
Pack à 10 Karten je	3,80 DM
Sammelalbum (Super)	29,95 DM
Limited Promotion-Set (9 Karten)	24,95 DM
Limited Promotion-Set (3 Karten)	9,95 DM

—Star Trek on Video—

Schluß mit grausiger Syncro und brutalen Schnitten
Die engl. Orginal Versionen in *Dolby Surround, HiFi Stereo* und natürlich *Uncut*.
Je 2 Episoden auf einer Casette (*ca. 85-95 Min.*)

Star Trek TV-Classic z.B.:

„Patterns of Force" (*nie gezeigt im dt. TV!!*)	38,95 DM
Star Trek Next Generation -Casette Nr. 82-	38,95 DM
Deep Space Nine - „The Emissary"- *6 Min. Länger als Deutsche TV-Version*	38,95 DM

Mengenrabatt für Sammelbesteller!!



Legend of the Overfiend
Special PC&Mac-CD-Rom Version
(108 min.)
99,95 DM



Alle Infos über die japanischen Zeichentrick-revolution und ihre Macher. Hintergründe, News, Comics, Modelle, asiatische Realfilme & mehr..

All das ab jetzt in ANIMANIA, dem Magazin für das 21. Jahrhundert. Start the Future now!!!...

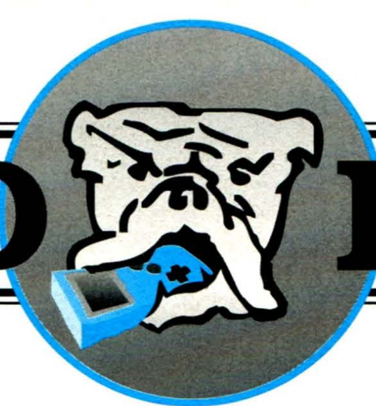
**Achtung!
Fordert kostenlosen Anime Farbkatalog an.
Infos, Preise & More...
Tel. 02626/8658 o. -/1320**

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen · Vorbestellservice mit Preisgarantie!

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr. **Dealers welcome!!!**

ACOG
Anime Connection of Germany
©

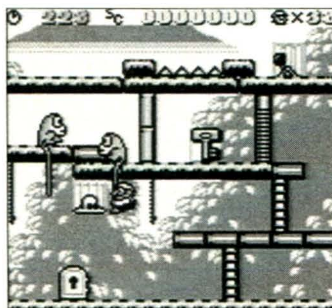
GAME SYNDICATE / ACOG · Pf. 69 · 56239 Selters Tel. 02626-1320 o. -/8658 · Fax -/1281



Donkey Kong



Via Super Game Boy erlebt Ihr diese farbenfrohe Optik, während...



...Ihr auf dem normalen Game Boy mit obiger Grafik vorliebnehmen müßt.



Exakt dieses Bild seht Ihr auf Eurem Fernseher, wenn Ihr den Super Game Boy habt.

Die Geburt einer Legende: In dem Spielautomaten "Donkey Kong" hatte der erfolgreichste Spieleheld der Geschichte Premiere. Mario setzte sich 1981 in vier Jump´n´Run-Levels (zu damaliger Zeit eine kleine Sensation) mit dem Gorilla "Donkey Kong" auseinander, der das bezaubernde Mädel Pauline entführt hatte. Für das Super-Game-Boy-Debüt erinnerte sich Nintendo seines affigen Hauptdarstellers und präsentiert ein gut 100 Level umfassendes Plattform-Epos, das sowohl auf dem Game Boy, als auch in einer grafisch aufgepeppten Variante via Super Game Boy zu spielen ist (siehe Bericht auf Seite 14).

Als Reminiszenz an die Nostalgiker steht am Beginn des Abenteuers das Original-Level-Quartett, ehe zehn Welten mit je acht bis 16 Spielstufen herausfordern. In den meisten Szenarien muß Mario einen Schlüssel finden und ihn zum Ausgangstor transportieren. Die Spielelemente des Originals (Hammer, rollende Fässer, Sprungfedern, Aufzüge) finden sich in der Neuauflage neben einem Dutzend völlig neuer Features wieder: Mario kann auf den Händen laufen, zu einem mächtigen Rückwärtssalto ansetzen, via Schalter bestimmte Level-Umbauten auslösen und für kurze Zeit Leitern herbeizaubern. Keine der über hundert Spielstufen gleicht der anderen: Viele sind als reine Denkaufgaben angelegt, der Rest als traditionelle Jump´n´Run-Parcours konzipiert. Sammelt Mario alle drei Bonusgegenstände in einem Level, erreicht er eines von zwei Bonusspielen, wo er Extraleben ergattert. Nintendo hätte keinen besseren Hauptdarsteller reaktivieren können, um uns den Super Game Boy schmackhaft zu machen. "Donkey Kong" zählt schon als normales Game-Boy-Spiel zu den besten Handheld-Modulen aller Zeiten und gewinnt als Farbversion auf dem Super Game Boy noch ein paar Extra-Sympathien. Das Jump´n´Run spielt sich unkompliziert und ist dank Batterie für unterwegs bestens geeignet. Jeder Level für sich ist perfekt ausgeklügelt und birgt zusätzliche Gags und Überraschungen. Angesichts des überragenden "Donkey Kong Country" fürs Super Nintendo (siehe CES-Bericht ab Seite 18) erklären wir die zweite Jahreshälfte zum "Kong"-Zeitalter.

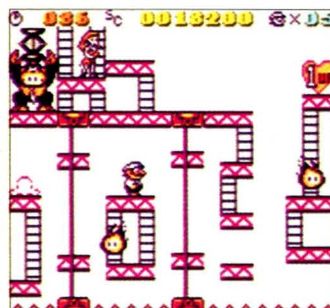




Oben ist eine typische Oberwelt abgebildet, darunter ein Bonusspiel.









Als Einstimmung auf das neue "Donkey Kong" spielt Ihr die vier Original-Levels des Jump'n'Run-Klassikers, die sich kaum vom Arcade-Vorbild unterscheiden.



Den Hammer könnt Ihr wegschleudern und ihn eine Etage höher wieder fangen

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	89%

Darkwing Duck



Um auf höhere Dächer zu klettern, müßt Ihr meist Schalter umlegen.



Am Anfang des Spiels könnt Ihr die ersten drei Level anwählen

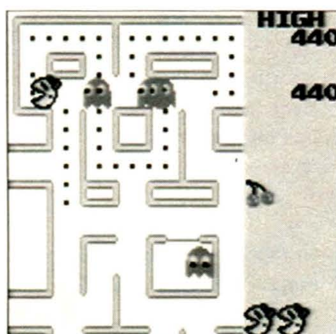
Darkwing Duck ist ein Superheld, wie er im Buch steht: Kaum benachrichtigt ihn die S.H.U.S.H.-Organisation, daß seine geliebte Heimatstadt von der Verbrecherorganisation F.O.W.L. heimgesucht wird, steht er auch schon parat, um die ungemütliche Kreaturen Quarterjack, Wolfduck und Liquidator auf ihrer Randale-Tour durch St. Erspelsburg zu stoppen. Darkwing springt, klettert, setzt Extras ein, sammelt Lebensenergie und gondelt an Seilen über Abgründe. Capcom liefert mit "Darking Duck" ein gutes Jump'n'Run mit witziger Grafik und passender Musik. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, die Spielstufen reichlich abwechslungsreich.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	CAPCOM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	71 %

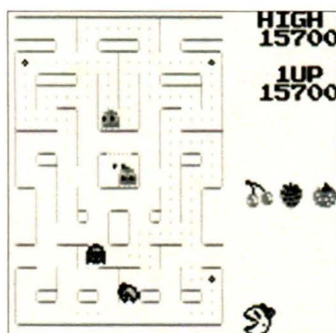
Ms. Pac-Man

Das große Revival: Nach "Pac Attack" auf dem Super Nintendo und "Pac Man" auf dem NES, erscheint die Fortsetzung "Ms. Pac Man" exklusiv für den Game Boy. Die Umsetzung des Namco-Automaten entspricht dem Original, bietet aber zwei verschiedene Bildschirmvarianten: Im ersten Modus überblickt Ihr das ganze Spielfeld (wie beim Automaten hochkant), der zweite führt Euch scrollend durch die verschiedenen Labyrinthe. Die Geister beweisen nicht nur auf der Jagd nach Euch eine eigensinnige "Intelligenz", sondern verhalten sich auch auf der Flucht gerissen. Eine originalgetreue Umsetzung des unvergänglichen Geschicklichkeitsspiels.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	81 %



Bei "Ms. Pac-Man" könnt Ihr zwei Darstellungsmodi auswählen: Vollbild...



... und das scrollende Spielfeld mit größeren Sprites

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Oliver Ehrle (oe), Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Karl Weidenbacher, Ingo Zaborowski
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titel: © 1994 Edition Kunst der Comics/Tanaka
Fotografie: Joe Schloz
Illustration: Roger Horvath
Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenleitung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196, Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Fragen, die gehäuft in unserem Briefkasten landen, behandeln wir unter "Antworten - Kurz notiert" oder in anderen Rubriken des Magazins (News, Know-How, Last Resort). Eine individuelle Rückantwort ist uns – so leid's uns tut – aus personaltechnischen Gründen nicht möglich. Schreibt uns trotzdem, denn nur so wissen wir, welche Themen Euch interessieren oder welche Probleme Euch quälen: MAN!ACs lesen jeden Brief.

Warum gibt es seit Ausgabe 5/94 keine Turbo-Duo-Tests mehr in der MAN!AC? Für diese Konsole sind mehr Spiele erschienen als für Super Nintendo und Mega Drive zusammen *(nicht ganz: zirka 600 Duo-Spielen stehen über tausend Titel für die 16-Bitter von Sega und Nintendo gegenüber. Anm.d.Red.)*. Obwohl viele Versandhändler sie aus dem Angebot genommen haben, gibt es noch genug Hard- und Software-Neuigkeiten, z.B. die Arcade- oder Duo-Card sowie die dazugehörigen Spiele. Selbst "Strider" wird noch in einer automatengerechten Version erscheinen! Marus Stroet, Rheine

So leid es uns tut: Die Turbo-Duo/Duo-Engine ist in Deutschland endgültig zum Minderheitenthema geworden. Auch wenn sich vier MAN!AC-Redakteure und ein paar hundert Käufer brennend für das Gerät interessieren, ist die Hardware für über 100.000 andere Leser uninteressant. Wir erwägen jedoch eine neue 8-Bit-Rubrik einzuführen, auf der wir alte Hardware- und Sammlerstücke von Interton bis NEC besprechen – jedoch nur, wenn in den nächsten Wochen der Wunsch nach einer solchen "Oldie & Exoten"-Ecke hundertfach in der MAN!AC-Redaktion eintrifft. Schreibt uns!

Secondhand Frust

Ein Telefonvertrieb in Hamm hat derart ominöse Praktiken, daß ich meine Erfahrungen den MAN!AC-Lesern nicht vorenthalten will. Kürzlich ließ ich mir per Nachnahme ein gebrauchtes Mega Drive für 130 Mark zusenden. Eine Rechnung fehlte bei der Lieferung, man habe diese eben vergessen, erklärte man mir. Später stellte ich fest, daß das eingeschobene Spiel nur in Schwarz-Weiß auf dem Fernsehschirm erschien. Nach etlichem Ein- und Ausschalten und Überprüfen aller Anschlüsse kam endlich Farbe ins Spiel – ich dachte also zunächst an einen Anschlußfehler am Fernsehgerät. Die Originalverpackung des Mega Drive warf ich aus Platzgründen in den Container.
Nach ein paar Tagen bemerkte ich, daß das Mega Drive wohl doch defekt war, denn meine Bemühungen um ein farbiges Bild nahmen immer knapp eine Viertelstunde in Anspruch. Als ich den Schaden telefonisch reklamierte und um eine Reperatur bat, teilte man mir mit, daß gebrauchte Geräte weder repariert noch umgetauscht werden – ohne Originalverpackung schon gar nicht! Ich hätte schließlich keinen Nachweis, wo ich das Mega Drive gekauft hätte. Sicherlich könnte ich diese unseriöse Firma, die weder über Kundenummern noch eine EDV verfügt, gerichtlich belangen, doch für 130 Mark wäre der Aufwand wohl zu groß. Fazit: Finger weg von Gebrauchtkonsolen, es sei denn, es wird eine Garantie gegeben. Im übrigen rate ich, lieber ein paar Mark mehr zu investieren, um über ein Gerät der neuesten Technik zu verfügen. Es grüßt Euch herzlich

Ulrich Schramm,Tübingen



René Grob, Schweiz

Die Rechnung hat der Händler verschlampt, die Verpackung hast Du entsorgt – in Deinem Fall waren die Voraussetzungen für eine Umtausch- oder Reparatur-Aktion denkbar schlecht. Denn beides solltet Ihr sorgsam aufbewahren, solange Ihr noch irgendwelche Ansprüche geltend machen wollt.

Ich möchte auf diese Weise einige Fragen an Sie richten:
1. Ich besitze ein 3DO und mich würde ein Test der zur Zeit erhältlichen Spiele interessieren. Welche lohnen den Kauf und welche nicht?
2. Lohnt sich die Anschaffung eines CD-I, eines CD32 oder eines Jaguars?
3. Ich suche eine Lösung zu Sewer Shark und Dragon's Lair auf dem 3DO.
4. Ich besitze noch ein Vectrex von MB und weiß, daß dieses Gerät bereits als Museumsstück gilt. Trotzdem funktioniert es noch einwandfrei. Ich suche nur schon seit einiger Zeit einen zweiten Joystick, ein zweites Vectrex (als Ersatzteillager) sowie Module.
Wenn Sie mir weiterhelfen könnten, wäre ich Ihnen dankbar. Matthias Ermert, Offenbach

Hol' Dir die nächste MAN!AC, dann blickst Du durch: Wir präsentieren Euch alle CD-Spiele, darunter natürlich auch das komplette Angebot an amerikanischen und japanischen 3DO-Titeln. Wenn Du's ganz genau wissen möchtest, solltest Du die MAN!AC-Ausgaben 12/93 bis 7/94 nachbestellen – hier findest Du ausführliche Tests zu allen Spielen. Im Vergleich zu Mega Drive und Super Nintendo stehen CD-I, CD32 und Atari Jaguar softwaremäßig noch recht ärmlich da. Obwohl gerade der Jaguar ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet, solltest Du besser abwarten, wie sich die Dinge entwickeln. Dein Gesuch nach Vectrex-Zubehör geben wir hiermit an unsere Leserschaft weiter – wer die Grundkonsole oder Spiele abgeben will, meldet sich bitte in der MAN!AC-Redaktion.

Joypadophil?

Sämtliche Videospielmagazine haben in den letzten Monaten Pads verschiedener Hersteller getestet. Dabei schnitt grundsätzlich das Nintendo-Pad am Besten ab – angeblich erlauben dessen sechs Knöpfe eine vielfältigere Steuerung. Doch wieviele Knöpfe braucht man wirklich zum ungetrübten Spielspaß? Früher hatten die Joysticks nur einen Feuerknopf, und schon damit ließ sich vortrefflich spielen. Das alte Mega-Drive-Pad ist mit seinen drei Knöpfen völlig ausreichend ausgestattet, da damit sämtliche Steuermöglichkeiten gut realisiert werden können. Je mehr Knöpfe man nämlich hat, desto komplizierter wird das Spielen und man gerät in der Hektik schnell mal auf das falsche Button. Außerdem haben auch sämtliche Edel-Konsolen Joypads mit weniger als sechs Aktionsknöpfen: Das Neo Geo hat drei, das 3DO ebenfalls und selbst das Jaguar verfügt nur über drei Hauptsteuerknöpfe. Wieso also die Knopfomanie?
Am wichtigsten ist die Handlichkeit eines Joypads, und da liegt das 3-Knopf-Button von Sega meiner Meinung nach klar vorne. Das neue 6-Button-Pad von Sega beugt sich leider der Forderung nach mehr Knöpfen und ist bereits etwas unhandlicher. Ein weiterer Vorteil des Sega-Pads ist der Anschlußstecker, da dieser an Heimcomputer und sogar an das Atari VCS paßt. Viele Spiele für

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

*Ein **Head Mounted Display** wird bei wissenschaftlichen und künstlerischen Virtual-Reality-Anwendungen zur 3D-Darstellung verwendet. Da die Augen des Menschen ein paar Zentimeter auseinander liegen, besteht das HMD aus zwei Monitoren, die eine 3D-Landschaft aus dezent verschiedenen Blickwinkeln zeigen – so wird dem Träger ein stereoskopischer Effekt vorgegaukelt. Ein Head Mounted Display enthält außerdem einen Sensor der, die Kopfbewegung erfaßt: Blickt Ihr nach links, verschiebt sich auch die Landschaft vor Euren Augen in diese Richtung. Die aktuellen Preise für ein HMD habe ich leider nicht mehr im Kopf – ein paar tausend Mark mußt Du jedoch schon anlegen.*

*Die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften** prüft Indizierungs-Anträge, die von Jugendämtern oder Gemeinden ausgehen: Nehmt Ihr z.B. Anstoß an einem herzlosen Schlächtervideo oder an der neuesten "Mortal Kombat"-Episode, genügt ein Schreiben, und die Jugendschützer geben der Sache auf den Grund. Filme, Spiele und Bücher, die auf dem Index landen, dürfen Jugendlichen nicht mehr zugänglich gemacht und nicht mehr beworben werden. Der US-Hersteller Microprose ließ sich das nicht gefallen und erkämpfte Ende der 80er Jahre vor Gericht die Freigabe einiger Computerspiele.*

***"Mortal Kombat 2"** ist (noch) nicht indiziert und wird somit noch in diesem Jahr für Sega- und Nintendo-Konsolen erscheinen.*

den Commodore Amiga bieten im Optionsmenü sogar eine Wahlmöglichkeit zwischen Joystick mit einem Feuerknopf und einem Pad. Wie seht Ihr die Sache?

Karl-Heinz Brakonier, Herten

Generell hast Du mit Deiner Meinung recht: Ein gutes Spiel braucht nicht unbedingt mehr als zwei oder drei Feuerknöpfe. Im Gegenteil: Je einfacher die Steuerung, desto mehr Spaß macht's in der Regel. Auch einheitliche Anschlußstecker sind für den Benutzer eine feine Sache: Ein einziges Pad für Mega Drive, Amiga und Atari VCS spart Platz und Geld. Doch genau da spielt die Industrie nicht mit, schließlich wollen die Hersteller nicht nur Konsolen und Spiele sondern auch exklusives Zubehör verkaufen. Solange sich ein "neues" Joypad (mit noch mehr Knöpfen) verkauft, werden die Dinger auch hunderttausendfach produziert – ausgenützt werden sie jedoch nur von den wenigsten Spielen. Der Genauigkeit wegen eine kleine Korrektur zu Deinen Joypad-Beschreibungen: Das 3DO-Pad besitzt neben seinen drei Feuerknöpfen zwei seitliche Taster – das macht fünf Knöpfe, Start und Select nicht mitgezählt. Außerdem sollte man die 12 zusätzliche Buttons des Jaguars nicht unter den Tisch fallen lassen, schließlich nehmen sie die Hälfte des Pads ein.



HERO

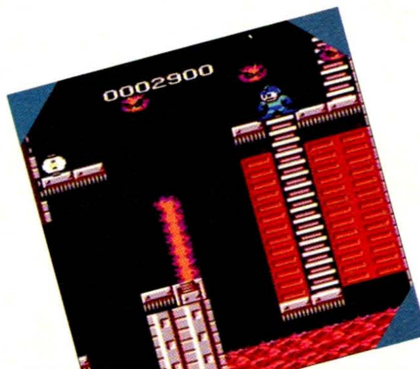
Noch ehe Mega Man die Videopieler das erste Mal zu panischer Joypadakrobatik aufforderte, hüpfte er durch japanische Comic-Abenteuer. Auch als TV-Star (in der Zeichentrickserie "Captain N.") hat der stählerne Capcom-Star inzwischen Lorbeeren gesammelt: Mega Man, in Japan als "Rock Man" bekannt, befindet sich sieben Jahre nach der Geburt auf dem Höhepunkt seiner Karriere.

1987 erfindet die Entwicklungsabteilung von Capcom das "Jump'n'Shoot"- Spielkonzept, das der mechanischen Kultfigur zum Erfolg verhilft: Mega Man sammelt seine Extrawaffen nicht während des Levels, sondern "klaut" sich das Geschütz vom jeweiligen Endgegner. Da bis auf die letzte Welt alle Levels von Beginn an frei zugänglich sind, ergeben sich mit den neugewonnen Waffen verschiedene Lösungsmöglichkeiten. Die Frage, welcher Endgegner mit welcher Extrawaffe am leichtesten zu besiegen ist, wird von der Mega-Man-Fangemeinde heiß diskutiert. Daran ist auch der enorme Schwierigkeitsgrad schuld, der den Spieler zu atemberaubenden Joypad-Manövern zwingt.

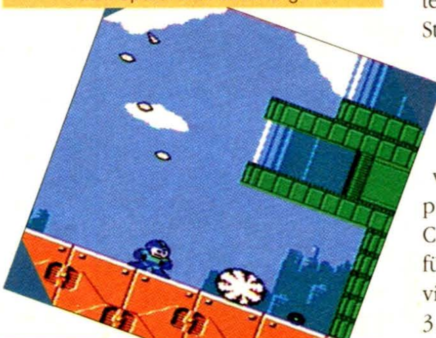
Mega Man debütierte im Dezember 1987 auf einem 1-MBIT-Modul. Das Spiel erscheint erst 1989 in Deutschland, wird von den Mario-treuen NES-Spielern jedoch kaum beachtet. Nur in Japan und den USA sind die Jump'n'Run-Fans dem Schwierigkeitsgrad gewachsen - es gilt den bösen Dr Wily und sechs seiner Blechschergen zu besiegen. Ein Jahr später kehrt Mega Man auf das NES zurück: Im Dezember 1988 tobt sich der schießende Roboter bereits auf einem 2-MBit-Modul aus, das 1991 in Europa erscheint und Mega Man den verdienten Durchbruch bringt. Der teuflische Dr. Wily ist mit acht seiner Maschinen zurückgekehrt, um erneut um die Weltherrschaft zu fechten. Nachdem der Doktor zu Vernunft gebracht wurde, bekommt es Mega Man 1990 im dritten Teil mit weiteren acht Metallkumpanen zu tun, die nicht mehr von Dr. Wily, sondern von einem gefährlichen Cyborg angeführt werden. In diesem Abenteuer stellt sich sogar der Doktor auf die Seite des Guten! Außerdem mit dabei: Der Eisenhund Flitz, der Mega Man das Fliegen und Schwimmen ermöglicht. 1991 erblickt der knallharte Held dann zum ersten Mal das Licht des Game-Boy-Displays: In seinem vierten Spiel "Mega Man - Dr. Wily's Rache" schlägt er sich wieder mit dem hinterhältigen Doktor und je vier Robotern aus den beiden ersten Mega-Man-Abenteuern herum. Danach ging's ab zu den Sternen: In "Mega Man 4" (1992 für das NES) verprügeln er und Flitz auf dem Planeten Astron die acht Kampfmaschinen des geheimnisvollen Dr. Cossack, der sich am Ende - wer hätte das gedacht als Dr. Wily entpuppt. Zur gleichen Zeit veröffentlicht Capcom das zweite Mega Man - Spiel für den Game Boy und recycelt dafür je vier Roboter aus "Mega Man 2" und Teil 3. Sein treuer Hund Flitz und ein Pogostab sind ebenfalls mit von der Partie. Zeitgleich erscheinen im Dezember 1992 "Mega Man 5", das bis heute den Sprung nach Europa nicht geschaffte, und "Mega Man 3" für den Game Boy, in dem die blaue Kultfigur gegen je vier Blechhaufen aus dem dritten und vierten NES-Abenteuer antritt. Im Frühjahr 1993 beendet Mega Man dann sein 8-Bit-Gehopse mit "Mega Man 6" für das NES und "Mega Man 4" für den Game Boy. Das LCD-Spektakel war diesmal eine Mischung aus den letzten beiden Nes-Spielen. Nachdem selbst Fans den Durchblick im Wirwar der Game-Boy- und NES-Spiele verloren hatten, zieht Capcom 1993 einen Schlußstrich und tauft die erste 16-Bit-Schlacht kurzerhand "Mega Man X" (Test in MAN!AC 7/94). Das Super-Nintendo-Modul ist knifflig wie alle vorangegangenen Teile, enthält aber weder alte Freunde (wie den Mega-Hund Flitz), noch neue Extras - trotzdem ein guter Einstieg für alle, die bisher noch keine Bekanntschaft mit dem Eisenknirps machten. Momentan frönt die mechanische Monsterbande der sportlichen Auseinandersetzung: Leider gilt das Fußballspiel "Mega Man Soccer" als der schwächste Auftritt des charismatischen Helden - Mega Man wird's überleben.

SPIELOGRAFIE

1987	Mega Man (NES)
1988	Mega Man 2 (NES)
1990	Mega Man 3 (NES)
1991	Mega Man - Dr. Wily's Rache (Game Boy)
1992	Mega Man 4 (NES)
1992	Mega Man 2 (Game Boy)
1992	Mega Man 5 (NES)
1992	Mega Man 3 (Game Boy)
1993	Mega Man 6 (NES)
1993	Mega Man 4 (Game Boy)
1993	Mega Man X (Super NES)
1994	Mega Man Soccer (Super NES)



Mega Man gibt sein Debut auf dem NES: In sieben haarsträubend schweren Levels wird dem Spieler alles abverlangt.



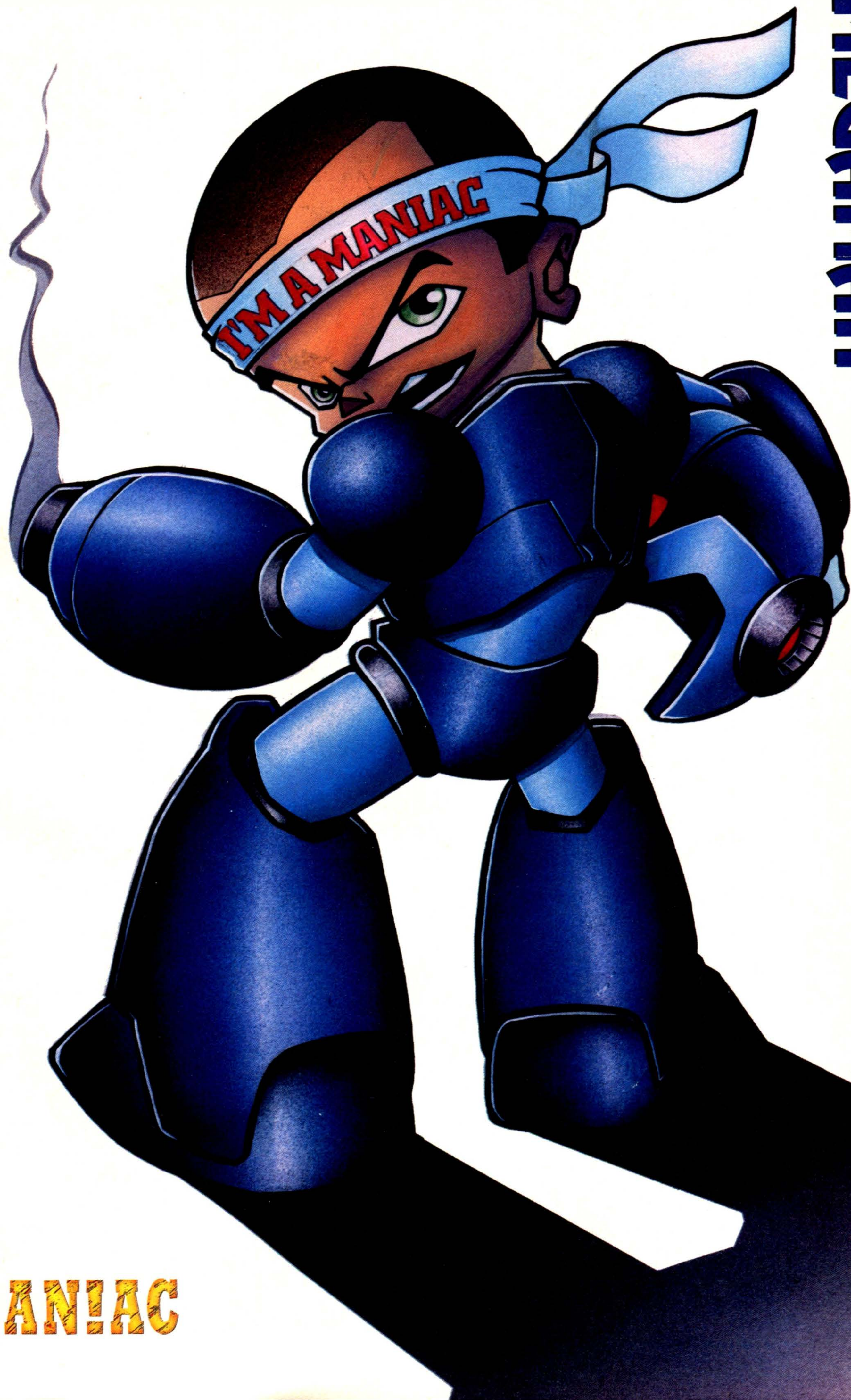
"Mega Man 3" erschien nur für das NES. Vier der acht Endgegner findet Ihr jedoch in auch im zweiten Game Boy-"Mega Man".



In "Mega Man X" auf dem Super NES feuert der kühne Held dank eines Cheats den Energieball des "Street Fighters" Ryu ab.



Artentfremdet: Im enttäuschenden "Mega Man Soccer" jagd Mega Man keine keine feindlichen Roboter, sondern Tore.


I'M A MANIAC
MEGAMAN
MAN!AC





Asian Trash Cinema

Groteske Gewalt oder Ultra-Klamauk? Asiatisches Kino ist schneller, härter und kennt keinen Respekt.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebesszene.

Action 
Fantasy 
Horror 
Romance 
Science Fiction 
Sex 
Slapstick 
Special Effects 
Splatter 
Thriller 

Knochenbrecher im Knast

Story of Ricky

"Ricky Oh ist eine Waffe" pflegt Christoph Lambrecht von Game Syndicate seinen Kunden den hoffnungslos überzogenen Fernost-Reißer anzupreisen. Der Anime-Händler meint damit nicht die japanische Zeichentrick-Version, sondern die Hong-Kong-Neuverfilmung von 1993, die das brachiale Gefängnisdrama mit echten Schauspielern und atemberaubenden Spezialeffekten nacherzählt. Trotz des Schauplatzes besteht nur wenig Gemeinsamkeit zwischen der "Story of Ricky" und Ausbruchsdramen aus Amerika. Denn in der nahen Zukunft sitzen nicht mehr Verbrecher im Hochsicherheitstrakt, sondern Superhelden, die hinter Gitter tun und lassen können, was sie wollen. Ricky ist der einzige Häftling mit reinem Herzen, der sich erst nach dem Selbstmord seiner Freundin (Drogen-Gangster tragen die Schuld) vom braven Studenten zum Kampfsport-Rambo wandelt.

Die Vorgeschichte um Ricky's Freundin und seine Ausbildung zum Kung-Fu-Meister wird in Form von Rückblenden in die Handlung eingestreut – die einzigen Verschnaufpausen in einem Marathon der Duelle und Gewaltszenen.

Im Knast wird Ricky nicht nur vom sadistischen Direktor, sondern auch von seinen Mitgefangenen drangsaliert und herausgefordert. Immer mächtiger werden seine Gegner, immer brutaler die Auseinandersetzungen. Im letzten Drittel stehen dem Helden schließlich neben dem menschenfressenden Direktor, auch dessen Vorgesetzter, der eiskalte Chef des Strafvollzugs-Konzerns, sowie drei hochspezialisierte Killer gegenüber. Riki wird bei lebendigem Leibe begraben, mit Rasierklingen gefüttert und mit einem überdimensionierten Schraubenschlüssel verdroschen. Die schnell geschnittenen Gewaltszenen erinnern dabei eher an die Gefechte zwischen Tom und Jerry, als an einen konventionellen Eastern und rauben Euch durch immer abstrusere Einfälle und Effekte den Atem. Nur in den spektakulären Kampfsportszenen steckt noch ein Element aus ernsthaften Easter-Tagen.

Für Kinder ist die Geschichte trotz der offensichtlichen Comic-Anleihen nicht geeignet. Die letzte Keilerei findet in der vollautomatisierten Gefängnisküche statt und ertränkt die Hauptdarsteller in Blut – abgesehen von Ricky überlebt kein Protagnonist des Films.


Der bösartige Sohn des Knastdirektors (links in Grün) ist locker eine der unsympathischsten Personen der Filmgeschichte.


Triumph des Maskenbildners: Riki kämpft zentnerschwere Monster in den Staub - steckt dafür aber auch deftig Prügel ein.

Story of Ricky

LAUFZEIT	95 MIN
VERSION	CHINESISCH

Tom & Jerry für die 90er Jahre: Heftige Mixtur aus atemberaubendem Eastern und handwerklich perfektem Splatter.

Der Dumme und das Biest

Urusei Yatsura

Die Abenteuer der schönen Lum und ihres trotteligen Freundes Ataru gehen weiter: In "Remember my Love", dem dritten Teil der turbulenten Serie von Rumiko Takahaschi treffen Lum und Ataru auf einen geheimnisvollen Zauberer, der Ataru anscheinend aus reiner Boshaftigkeit in ein rosa Nilpferd verwandelt. Selbstlos läßt sich Lum in eine andere Dimension entführen, damit ihr Liebling sein





Im futuristischen Hochsicherheitsknast sitzen nur die besonders hoffnunglosen Fälle. Riki hilft den Schwachen und vermöbelt Yakutza-Prominenz, Elite-Killer und das gesamte Gefängis-Management. Am Schluß steht der unbesiegbare Superheld bis zu den Knien im Blut.







Schmerzhaft: In "Urusei Yatsura - TV Series 1" enden die meisten Episoden im absoluten Chaos - der tölpelhafte Held Ataru ist stets der Leidtragende.

menschliches Aussehen zurückerhält. Dort entpuppt sich der gemeine Zauberer als der einsamer Junge Ruu, der nur auf die hinterlistigen Ratschläge einer intelligenten Kristallkugel hört. In dieser Kugel ist ein gemeiner Fluch gefangen, der Lum um jeden Preis die wahre Liebe verderben soll. Mit Hilfe von Ruu hält die Kugel Lum gefangen, und Ataru – inzwischen wieder ganz der Alte – vergißt seine Verehrerin. Erst nach vielen Jahren trifft er auf eine Freundin von Lum, die den Weg in Lums Dimension kennt: In einem Vergnügungspark in Tokyo öffnet sich einmal im Jahr ein Dimensionstunnel, der direkt zu Lums Gefängis führt. Angesichts des innigen Wiedersehen zwischen Lum und Ataru zerbricht die mystische Kugel in tausend Stücke - ihr Zauber ist machtlos gegen die Liebe einer Frau. Das wiedervereinigte Paar bekehrt den armen Ruu und findet in den ganz normalen Alltag voller Blitzzauber und Ellenbogenschläge zurück.





Gemeine Hexerei: In "Urusei Yatsura 3: Remember my Love" wird Ataru in ein üppiges Nilpferd verzaubert.

Neben den "Urusei Yatsura"-Kinofilmen ist auch die "TV Series 1" auf Video-Cassette erhältlich: In den ersten vier der insgesamt 196 Fernsehabenteuern des Slapstickgespanns Lum und Ataru erfahrt Ihr, wie sich die beiden kennenlernen, Ataru versehntlich um Lums Hand anhält und sich mit der Zeit immer mehr Verwandte von Lum bei ihm einnisten.

Im Gegensatz zu den TV Serien bietet der Film "Urusei Yatsura 3: Remember My Love" nicht nur gnadenloses Slapstickvergnügen, sondern auch eine durchdachte Geschichte: Erst langsam kommt Ihr hinter das Geheimnis des Fluches und zeitweise seid Ihr Euch nicht sicher, ob Lum und Ataru je wieder zusammenfinden. Die TV Serien bauen wiederum auf leicht verständliche Handlungsstränge und massenhaft Humor: Ataru muß für seine Blicke zu anderen Frauen büßen und erhält Stromschläge und Hiebe am laufenden Band. Technisch halten sich beide Produktionen zurück – Die Serie soll nicht grafisch beeindrucken, sondern durch Witz und abgedrehte Geschichten überzeugen. "Urusei Yatsura" ist für das junge Publikum konzipiert, eignet sich aber auch hervorragend für jeden Animefan, der über eine gesunde Portion Schadenfreude verfügt.

Erhältlich bei Dirty Freddy, Köln, Tel.: 0221/413357

Er kennt keine Gnade: Violent Cop

Regisseur "Beat" Takeshi Kitano schlüpft in seinem neuen Film selbst in den Maßanzug des Über-Polizisten Azuma, der seine eigenen Methoden hat, um Gangstern das Fürchten zu lehren: In 98 spannenden Minuten zermalmt er jeden Bösewicht, der sich ihm in den Weg stellt. Nachdem sein bester Freund von der Mafia ermordet wurde, eröffnet er einen Ein-Mann-Krieg gegen das Verbrechen. Im finalen Desaster tötet er nicht nur den Mörder seines Freundes, sondern auch seine drogensüchtige Schwester und stirbt schließlich selbst durch einen Schuß aus dem Hinterhalt. "Violent Cop" ist eine Mischung aus Korruptions-Krimi und fesselndem Absturzfilm mit knallharten Soundeffekten, die Euch an Euren letzten Fahrrad-Crash erinnern werden. Fans von Filmen wie "Taxi Driver" oder "Bad Lieutenant" sollten sich dieses Hong-Kong-Meisterwerk nicht entgehen lassen.

Erhältlich bei Dirty Freddy, Köln, Tel.: 0221/413357





Urusei Yatsura

LAUFZEIT	93 UND 100 MIN
VERSION	JAPANISCH*

Alien-Prinzessin Lum kämpft um ihren Liebling: Slapsticklastige Romance, die weder Verständnis noch Mitleid kennt.

*Japanisches Original mit englischen Untertiteln.

Urusei Yatsura ist eine Schöpfung der erfolgreichen Manga-Autorin Rumiko Takahashi. Neben der Serie "Rumik's World" schuf sie auch die Charaktere der Serie "Ranma 1/2", zu der mehrere Videospiele erhältlich sind.



Ranma 1/2 (SNES)









Wie alles begann: In der ersten TV-Serie muß Ataru die Erde retten, indem er innerhalb von zehn Tagen Lum fängt. Nur wenn es ihm gelingt, lassen die Aliens von seinem Heimatplaneten ab. In schönster "Road Runner"-Manier schlagen alle (bis auf den letzten) Versuche fehl.

COMIC



Im Zeichen der Schwarte: Knapp hundert Verlage und Händler trafen sich zum 6.Internationalem Comicsalon...



...mit ihren Künstlern und Kunden im Erlanger Kongreßzentrum und anderen städtischen Gebäuden.

Comics – sind das nicht die komischen Videospiele, die man nicht steuern, sondern nur umblättern kann? Auch wenn sich die Bilderbücher inzwischen als "Neunte Kunst" deklarieren, entdeckten zwei MAN!AC-Redakteure auf dem 6. Internationalen Comic-Salon Gemeinsamkeiten zwischen den Populär-Medien Comics und Videospiel.
Mit der Vielfalt der Inhalte und Stile des Comics können weder Film noch Videospiel mithalten: Neben Ausstellungen so unterschiedlicher Künstler wie Guido Siebert (ein expressionistischer Provokateur beim Sturmlauf gegen das ruhige Gewissen der Comic-Nation) oder des Karikatur-Profis Jean Mulatier, lockten in Erlangen Diskussionsrunden und Vorträge zu jedem relevanten Comic-Thema, zu Gewalt, DDR und Dagobert. Nur für die Freunde digitaler Unterhaltung blieb Erlangen uninteressant:

In den Hallen des Kongresszentrums und ausgelagerten Ausstellungsräumen zeigten sich weder CD-Romix, noch neue Werke der Macintosh-Künstler Pepe Moreno und Mike Seanz. Dafür machten die Fans japanischer Populärkultur in der Mini-Austellung „Manga Energy“ Bekanntschaft mit den Künstlern des japanischen Großverlages Kodansha, dem Macher der erfolgreichsten Comic-Magazine der Welt. Wer sich durch die knapp 1000 Seiten der monatlichen Manga-Zeitschrift „Morning“ schmökert, entdeckt zwischen japanischer Action, Romanze und Fantasy auch vereinzelt europäischen Strich. Wegen der immensen Nachfrage des japanischen Publikums wird Kodansha vermehrt Zeichner aus Europa rekrutieren. An den deutschen Verlag „Edition Kunst der Comics“ vergeben wurde Kodanshas **„Gon“**, ein stilistisch perfektes Bilderbuch ohne Text und Sprechblasen. „Gon“-Schöpfer Masashi Tanaka ist wie viele seiner Landsleute ein konzentrierter Schnellzeichner, dem sich kein technischer Patzer nachsagen läßt. Zwischen Comics von Manara, Siebers und Denis wirkte „Gon“ wie Brehms Tierleben für die Nintendo-Generation. Authentisch-penible Naturzeichnungen wechseln mit überzogenem Slapstick und hanebücherner Action. Das begrenzte mimische Potential des Heldens (Mund auf und Mund zu) macht Tanaka durch Detailreichtum und einen fliegenden Wechsel der



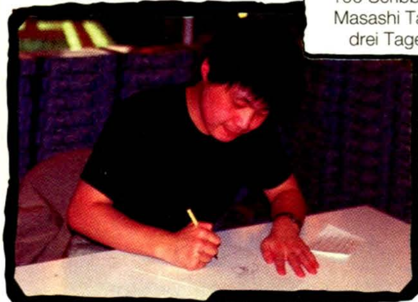
Comic-Gourmets fanden in Erlangen Leckerbissen wie z.B. den kompletten "Breathtaker"-Zyklus.







Daffy, Bugs und Struppi: Großformatige Comichelden für je 300 Mark.



100 Scribbles per Minute: Masashi Tanaka signierte drei Tage lang "Gon".



In einer eigenen Ausstellung schockt Guido Sieber mit großformatiger Gesellschaftssatire.

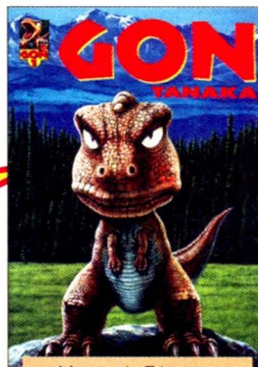
-SALON ERLANGEN

Schauplätze wett: Gon duelliert sich im Nadelwald mit einem Grizzly, zur Jagd durchflitzt er die Steppe und um Fliegen zu lernen, setzt sich der selbstbewußte Knuddel-Dino zu jungen Bergadlern ins Nest. Ein garantiert Technik-freies Vergnügen mit Edutainment-Potential und dem unwiderstehlichen Charme einer "Calvin & Hobbes"-Folge.

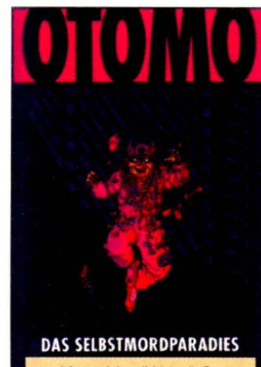
Ein Comeback hatte Katsuhiro Otomo, der Erfinder des gewaltigen Akira-Zyklus: Neben zwei Anthologien des Carlsen-Verlages präsentierte der "U-Comix"-Herausgeber Alpha den Auftakt zu einem neuen Zyklus. Worum es im „Selbstmordparadies" und in den folgenden Bänden geht, läßt sich nach Durchsicht des ersten Bandes nicht mit Sicherheit sagen – auch Alphas Cover-Text hüllt sich in hilflose Phrasen („ein aktueller, actiongefüllter Fantasy-Thriller") und Pauschalaussagen („Mangas auf dem Vormarsch"). Irgendetwas stimmt nicht in einer japanischen Hochhaus-Siedlung der Jetzt-Zeit. Erst segnen ein paar Bewohner unter geheimnisvollen Umständen das Zeitliche, dann kratzen auch die Untersuchungsbeamten ab – ein kosmischer Clown hat die Kontrolle über die Siedlung übernommen. Im Gegensatz zu „Akira" ist „Das Selbstmordparadies" kein Splatter-Comic, sondern eine leise Erzählung mit behutsam skizzierten Protagonisten. Otomo ist der begabteste Möbius-Anhänger – seine Bücher zeigen, daß er auch jenseits des Akira-Universums (inzwischen auf viele Bände angewachsen) Erzählenswertes findet.

Unter dem Titel „Im Schatten des Todes" liefert der Münchner Verlag Schreiber und Leser die zweite "Crying Freeman"-Staffel aus. Die beiden Bänden ergänzen den Mafia-Zyklus um 250 Seiten und entsprechen inhaltlich dem zweiten Anime „The Killer Within" (MAN!AC 12/93). Zwischen der Vermählung des weinenden Killers mit der schönen Waisen Emu und dem Tod des Getreuen Koo unterhalten Duelle mit allen erdenklichen Waffen und Fahrzeugen. Abgesehen vom krakeligen Lettering ist die kompakte Story ein Muß für jeden Manga-Fan. Ebenso die Manga-Vorlage zum Kult-Anime „Appleseed", der die Taten eines „Special Weapon Assault Teams" des 22.Jahrhunderts schildert. Roboter, schwere Waffen und berstende Action - Kenner halten den vierteiligen Comic für noch stärker als den 70-minütigen Trickfilm. „Appleseed", das spektakuläre Debüt des Japaners Masamune Shirows, wurde in den USA bei Eclipse und Dark Horse aufgelegt und kommt über die Ehapa-Tochter Festnacht Deutschland. Anfang 1994 soll der zweite Teil erscheinen.

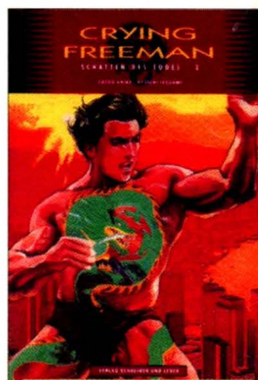
Angesichts der "Gon"-Rucksäcke, Poster und Puppen war klar, daß ein Dino-Videospiel nicht auf sich warten lassen würde. In letzter Sekunde erreichten uns die ersten Bilder aus Japan, wo im Herbst ein 8-MBit-starkes "Gon"-Modul für das Super Nintendo ausgeliefert wird. Gons gefürchtet Sprints stellt der Hersteller Bandai in rasantem Mode-7-3D dar.



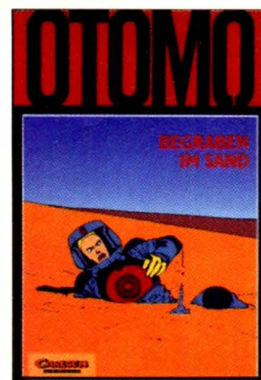
Mangas in Erlangen: "Gon" als Auftakt zu einer Trilogie um einen selbstbewußten Jung-Dino...



...Katsuhiro "Akira" Otomos neuer Zyklus beginnt im "Selbstmordparadies" bei Alpha...



...der vierte und fünfte Band von "Crying Freeman" beschwört den "Schatten des Todes"...



...und nochmals Otomo mit zwei neuen Manga-Anthologien im Carlsen Verlag.

Fortsetzung aus MAN!AC 7/94



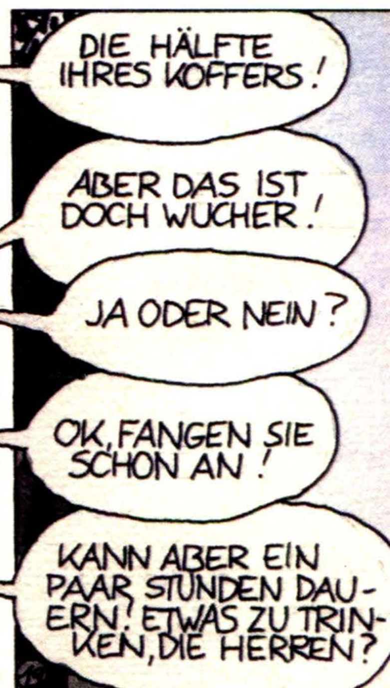






















Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Wer sich für Spiele-Klassiker interessiert, findet in dem Geschicklichkeitstest "Mighty Bomb Jack" einen grandiosen Update von "Bomb Jack", einem simplen, aber überaus fesselnden Bomben-Einsammelspiel. Auch die Kult-Rollenspielserie "Dragon Warrior" (im japanischen Original "Dragon Quest" wird nie nach Deutschland kommen. Ganz zu schweigen vom brillanten "Gradius 2" von Konami. In Japan und den USA sind jeweils über 500 Spiele fürs NES verfügbar. Haltet die Augen offen, und freut Euch über Spielspaß-Schnäppchen zum Sonderpreis.

Haltbarkeit

Meine Frage betrifft Mega-Drive- und Super-Nintendo-Module mit Batteriespeicher. Angeblich hält so eine Batterie nur fünf bis sechs Jahre. Heißt das etwa, daß ich mein teures Spielmodul mit Batterie (meist Rollenspiele oder Adventures) nach Ablauf dieser "Frist" nicht mehr benutzen kann? Soviel ich weiß, kann man die Batterie nicht erneuern. Gibt es ein Gerät auf dem Markt, auf das sich Spielstände für immer speichern lassen?

M. Bareuther, Kirchenlamitz

Leider hast Du recht: Die Batterien in Deinen Spielmodulen funktionieren tatsächlich nicht ewig. Ingo hat da bereits Erfahrungen gemacht: Die Spielstände seiner "Sword of Vermillion"-Cartridge (zwei Jahre ungespielt im Schrank) wurden beim unbemerkten Abgang der Batterie zwar nicht gelöscht, es ließen sich aber auch keine neuen Spielstände mehr festhalten. Den meisten Spielern kann das egal sein, denn nach fünf Jahren steht schon die übernächste Konsolengeneration bei Euch im Wohnzimmer. Sammler und Nostalgiker, die Ihre angefangenen "Landstalker"- und "Zelda"-Abenteuer im nächsten Jahrtausend fortsetzen wollen, können ihre Batterien theoretisch austauschen: Öffnet das Modul und wechselt die Knopfzelle auf der Platine aus.

Ein Gerät, mit dem Du die Spielstände speichern kannst, gibt's nicht. Lediglich die hierzulande nicht erhältlichen Kopierstationen bieten die Möglichkeit, Spielstände auf Diskette zu speichern.

Blutleer

Seit einem Jahr besitze ich ein Super Nintendo, vor sechs Monaten habe ich mir "Mortal Kombat" gekauft. Leider gibt es in der deutschen Version kein Blutvergießen, nur braune Brühe. Meine Frage: Gibt es für das Action Replay Pro 2 Codes, mit denen man das Spiel wie am Automaten spielen kann? Ich selber habe schon Codes, die das braune Blut rot einfärben, aber das reicht nicht! Das Spiel soll zumindest so ablaufen wie auf dem Mega Drive (inklusive aller Finishing-Attacken). Ich habe einmal eine Hotline angerufen, die meinte, daß es solche Codes geben soll. Leider wußten die Jungs nicht, wo man sie bekommt. Bitte helft mir!

T. Steiner, Kaarst

Leider müssen wir Dich enttäuschen: Es gibt nachweislich KEINEN Cheat, der aus "Mortal Kombat" auf dem Super Nintendo das blutige Automaten-Gemetzel oder die Mega-Drive-Version macht. Wir haben uns schon vor Monaten mit dem Hersteller Acclaim darüber unterhalten – die Designer selbst haben alle Gerüchte über das Vorhandensein von Blut und Finishing-Moves dementiert. Davon ist übrigens nicht nur die deutsche Fassung betroffen: Auch im Ausland müssen die Fans des Automaten auf spritzige Blutorgien verzichten. Die Super-Nintendo-Version von "Mortal Kombat 2" entspricht wahrscheinlich dem Automatenvorbild (siehe MAN!AC 2/94).

Landstalker

In der letzten Ausgabe von MAN!AC habt Ihr in der News-Rubrik den "X-Terminator 2" vorgestellt und abgebildet. Laut dem Text am Rand soll das Teil auch die Steuerung von "Landstalker" modifizieren können. Davon wußte mein Händler aber nichts. Bitte klärt mich auf!

B. Kreine, Mönchengladbach

Unsere Meldung über die "Landstalker"-Erweiterung ist uns tatsächlich etwas verrutscht. Eigentlich wollten wir in der Know-How-Rubrik darauf hinweisen, aus Platzgründen wurde jedoch die rote Randspalte in den News dafür mißbraucht. Natürlich hat das Accessoire nichts mit dem "X-Terminator 2" zu tun, es handelt sich um ein eigenständiges Produkt. Zu beziehen ist der Adapter, der die Steuerung von "Landstalker" deutlich vereinfacht, für 39.95 Mark bei Test & Take, Tel. 030/6213018.

NES auf Super NES

Nintendo hat ihn zu den Anfangszeiten des Super Nintendo angekündigt, verlor aber im Lauf der Zeit das Interesse an diesem Zubehör: Die Rede ist von einem NES-Adapter, der es Super-Nintendo-Besitzern erlaubt, auf ihrer Konsole alte und neue 8-Bit-Module zu spielen.

GT Elektronik in der Schweiz (Tel.: 0041/61/4014224) importiert seit kurzem den Tri-Star-Adapter, der in den Modulschacht des Super NES gestöpselt wird und Euch drei neue Cartridge-Steckplätze anbietet. In den vordersten Schacht paßt ein Super-Nintendo-Modul (von der Form her für deutsche, japanische und amerikanische geeignet), der mittlere schluckt europäische und amerikanische NES-Module, ganz hinten finden japanische NES-Spiele (Famicom) Platz. Somit schlagt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe: Eure komplette NES-Sammlung ist auf dem Super Nintendo spielbar (natürlich mit den Super-Nintendo-Joypads) und Ihr habt einen Adapter für japanische und amerikanische Module, die auf deutschen NES-Konsolen normalerweise nicht laufen.

Wer bis hierhin mitgedacht hat und gerade zu dem Schluß kommt, daß er auf diesem Weg seine NES-Spiele endlich via RGB an den Fernseher bekommt, irrt sich leider. Von dem Tri-Star-Adapter führt ein Kabel weg, das mit dem Video/RGB-Ausgang des Super Nintendo verbunden wird. Die Verbindung zum Fernseher wird über den Adapter hergestellt, in den ein handelsübliches Super-Nintendo-Video/AV-Kabel paßt. Doch leider sendet der Tri-Star-Adapter nur Composite-Video-Signale, so daß weder S-Video- noch RGB-Kabel verwendbar sind. Betreibt Ihr Euer Super Nintendo also via RGB-Kabel, müßt Ihr für den Adapter ein zusätzliches Video/AV-Kabel kaufen. Die Bildqualität ist jedoch akzeptabel und wird der grafischen Fähigkeiten des NES durchaus gerecht.

Für NES-Freaks ist dieser Adapter ein Schmankerl, denn neben all den erwähnten Vorteilen spart Ihr zudem Platz, wenn Euer NES noch neben dem Super NES steht. Wer gute Kontakte in die USA oder nach Japan hat, findet einige **Software-Perlen** fürs NES, die nie in Deutschland erschienen sind.

Zum Preis von gut 130 Mark ist der Adapter zwar teurer als ein deusches NES, bietet aber für Hardcore-Spieler einen nicht zu unterschätzenden Kompatibilitäts-Bonus für ausländische NES-Highlights.

LAST·RESORT



500 Mark kann sich der Einsender verdienen, dessen Tip wir auf dieser Seite abdrucken!
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Lotus 2



Ihr steht auf Autorennen, bei denen Ihr mit dem Gasfuß in der Ölwanne durch Steilkurven heitzt? Dann habt Ihr vielleicht auch etwas für Ballerspiele gegen außerirdische Invasoren übrig. Um so ein (geheimes) Shoot'em up bei "Lotus 2" anzuwählen, gebt Ihr als Paßwort die Wörter "POD PLEASE" ein, drückt Button B und abschließend START. Kurz danach erscheint das Titelbild des Ballerspiels, in dem Euch erklärt wird, wieviel Punkte der Abschuß von verschiedenen Raumschiffen bringt. Ihr könnt sogar zu zweit gleichzeitig antreten!

"POD PLEASE"
B START

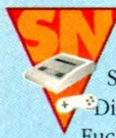


Im Paßwort-Screen gebt Ihr "POD PLEASE" ein...



...im Anschluß dürft Ihr ein kurzweiliges Ballerspiel genießen

Super Metroid



Um Eure Energie aufzuladen, benötigt Ihr mindestens zehn Raketen, Super-Raketen und 11 Power-Bomben. Die Reservetanks müssen leer sein. Rollt Euch zum Ball zusammen und drückt dreimal SELECT. Haltete X gedrückt und drückt L, R, und ▼. Nun werden 14 Tanks gefüllt.



Mit dem Cheat nebenan ladet Ihr Eure Energie komplett nach

Mr. Nutz



Wenn Ihr Euch jederzeit mit neuer Lebensenergie ausstatten oder den aktuellen Level überspringen wollt, haltet Ihr im Titelbild L, R, START und SELECT gleichzeitig gedrückt und gebt ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, → ein. Ab sofort könnt Ihr Eure Energie mit Button L aufladen und mit R zum nächsten Level springen.

L + R + START + SELECT

↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← →

Populous 2:



In der letzten Ausgabe haben wir Euch das Götterspiel auf dem Super Nintendo vorgestellt, bis zu diesem Heft haben unsere „Populous"-Professoren die wichtigen Paßwörter ausgeknobelt:

Argus	1GJkXBpgj=3Z9
Sparta	sv!!g2bYWtm:f!!
Creta	bhjS6QrqQ=cNg
Cypros	RD#P7/<-RnnXm
Delos	fB:P#0HZ-Q&&Q
Athena	<XKfc#yT:/nXC
Mycena	kpcNx<vLLy$s0
Larissa	r%bYvf82&Qvv3
Thrace	T<y&6MJYD-QzJ
Olymp	3jNm$/0D#1h>j
Artemis	Sx$dM/TZ1s77:
Apollo	f1fLGS?NJ3GqD
Hera	>9JzxN?rpF77f
Poseido	snstSxkk#2vv3
Hades	ScJVjKs><b77:
Zeus	Z9fqb02cTb3Zc

Revenge of the Ninja



Mit einem Cheat könnt Ihr hier alle Trickfilmsequenzen anwählen: Sobald Ihr in den Option-Screen geschaltet habt, drückt Ihr das Steuerkreuz nach ↑, ↓, →, ←, ↑. Wollt Ihr Euch die Soundeffekte anhören, drückt Ihr im ebenfalls im Option-Screen ↓, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, ↑.

↑, ↓, →, ←, ↑

↓, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, ↑.

Pac-Attack



Alle 100 Codes zum witzigen "Tetris"-Verschnitt "Pac Attack" haben unsere Pac-Man-Fans in der Redaktion bei der Testsession herausgefunden.

Level		Level	
1	STR	2	HNM
3	KST	4	TRT
5	MYX	6	KHL
7	RTS	8	SKB
9	HNT	10	SRY
11	YSK	12	RCF
13	HSM	14	PWW
15	MTN	16	TKY
17	RGH	18	TNS
19	YKM	20	MWS
21	KTY	22	TYK
23	SMM	24	NFL
25	SRT	26	KKT
27	MDD	28	CWD
29	DRC	30	WHT
31	FLT	32	SKM
33	OTN	34	SMN
35	TGR	36	WKR
37	YYP	38	SLS
39	THD	40	RMN
41	CNK	42	FRB
43	MLR	44	FRP
45	SDB	46	BOJ
47	VSM	48	RDY
49	XPL	50	WLC
51	TMF	52	ONS
53	GWR	54	PLT
55	KRW	56	HRC
57	RPN	58	CNT
59	BTT	60	TMP
61	MNS	62	SWD
63	LDM	64	YST
65	OTM	66	BRP
67	MRS	68	PPY
69	SWT	70	WTM
71	FST	72	SLW
73	XWF	74	RGJ
75	SNC	76	BKP
77	CRN	78	XNT
79	RNT	80	BSK
81	JWK	82	GSN
83	MMT	84	DNK
85	HPN	86	DCR
87	BNS	88	SDC
89	MRH	90	BTF
91	NSM	92	OYZ
93	KTT	94	FGS
95	RRC	96	YLW
97	PNN	98	SPR
99	CHB	100	LST

Pink Panther



Drei nützliche Cheats könnt Ihr aktivieren, indem Ihr beim Einschalten der Konsole die Buttons A und C auf Joypad 1 und Button B auf Joypad 2 drückt. Wenn das TecMagik-Logo verschwindet, müßtet Ihr einen Soundeffekt hören. Im Spiel könnt Ihr nun während des Pause-Modus die Cheats aktivieren: Drückt auf Knopf C, damit das Cheat-Menü erscheint. Mit dem Steuerkreuz wählt Ihr die Stage an, mit A füllt Ihr Eure Energie auf und Knopf B macht Euch unverwundbar.

Jurassic Park



Nach Eingabe des Paßworts „NYUKNYUK" erscheint die Meldung „Second Controller Enabled". Wenn Ihr jetzt den zweiten Pad einsteckt, könnt Ihr zu jeder Stelle des Spiels scrollen.

Run Saber



Um die Farbe Eurer Figur während des Spiels zu verändern, drückt Ihr im Pause-Modus solange auf SELECT, bis sich der Held in Eure Lieblingsfarbe kleidet.

Taz-Mania



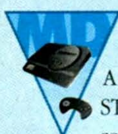
Im Option-Menü funktionieren folgende Tastenkombinationen: B, A, Y, A, X, A für zehn Continues; Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A für zwanzig Continues und A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L, um die Levelanwahl einzuschalten.

Super Empire Strikes Back



Wenn Ihr Euch einen kleinen Spaß erlauben wollt, drückt Ihr im Titelbild viermal auf Button Y. Hat's funktioniert, hört Ihr Darth Vaders metallische Stimme. Schaltet nun in den Introbildschirm und wartet ab, was passiert...

Madden NFL '94



Um die Playoffs zu umgehen, drückt Ihr bei der Anwahl eines Playoff-Spiels START. Danach drückt Ihr nach rechts und START. Diesen Trick könnt Ihr bis zum Endspiel benutzen.

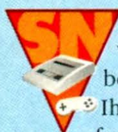
Road Rash 2



Ihr habt keine Lust mehr, mit den schwächlichen Standard-Maschinen herumzutuckern. Das echt schnelle Bike „Wild Thing" gibt's mit diesem Paßwort:

00DA 1V0N

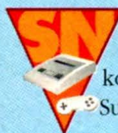
Peace Keepers



Wenn Ihr Euch die Importversion dieses Prügelspiels bereits zugelegt habt, werdet Ihr Euch über unseren Cheat freuen. Er erlaubt es, verschiedene neue Charakteren anzuwählen, wenn Ihr die folgenden Buttons vom Erscheinen des „Jaleco"-Logos an bis ins Titelbild gedrückt haltet:

L + R + A

FIFA Soccer



Im Option-Menü könnt Ihr mehrere Cheats per Tastenkombination auslösen:

Super Abwehrreihe:

L L L L L R L

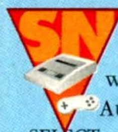
Super Angriffsreihe:

R R R R R L R

"Crazy Ball Modus":

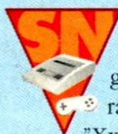
X A B Y Y B A X

Rock'n'Roll Racing



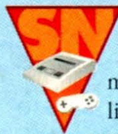
Wenn Ihr im Vs-Mode auf dem Planeten "Inferno" starten wollt, haltet Ihr im Planeten-Auswahlbildschirm L, R und SELECT gedrückt. Bewegt Euren Kursor solange über die Planeten, bis Inferno erscheint. Sprachausgabe ist zu hören, wenn Ihr Larry anwählt und die Buttons L und R zusammen betätigt.

Actraiser 2



Mit dem passenden Code erweckt Ihr einen der Endgegner aus dem ersten "Actraiser" zum Leben: Sobald Ihr "Xxxx Yyyy Zzzz" eingebt, erscheint Euer alter Bekannter.

Virtual Soccer



Auch die Designer von Probe haben Ihre Fußballsimulation mit dem Cliquen-tauglichen 4-Spieler-Modus ausgestattet. Leider fiel dieser beim Mastering des Spiels unter den Tisch, da einige Fehler nicht mehr ausgemerzt werden konnten. Trotzdem verraten wir Euch, wie's funktioniert. Ihr müßt das Wort "Four" auf folgende Weise eingeben: Für das "F" drückt Ihr sechsmal Button L, zur Bestätigung R. Für "O" drückt Ihr 15 Mal L, dann R; für "U" 21 Mal L, dann R, und für "R" 18 Mal L und zum Abschluß R. Diese Eingaben müßt Ihr im Menübild eingeben, soweit der Multi-Tap-Adapter im zweiten Port eingesteckt ist.

6 x L, R 15 x L, R 21 x L, R 18 x L, R

Zool



Zwei Cheats zum populären Sonic-Konkurrenten haben wir entdeckt: Um den aktuellen Level zu überspringen, pausiert Ihr das Spiel und drückt C, ▶, A, B, B, A, ◀, ◀, A, ▶, ▼. Wenn Ihr nach erneutem Spielbeginn ▶ drückt, überspringt Ihr den Abschnitt, ▲ führt Euch in den nächsten Level. Es funktioniert aber auch, den Level gleich anzuwählen: Im Pausemodus drückt Ihr ▶, A, ▼, ▶, B, ◀, ▲, ▶. Dann wieder START.

C ▶ A B B A ◀ ◀ A ▶ ▼
▶ A ▼ ▶ B ◀ ▲ ▶

Fatal Fury Special



Am Ende des Spiels wartet Ryo Sakazaki aus "Art of Fighting"! Um ihn zu sehen, müßt Ihr das Spiel durchspielen, ohne eine einzige Runde zu verlieren (nehmt die Memory Card).

ToeJam & Earl 2



Alle Paßwörter zu ToeJam & Earl's zweiten Ausflug "Panic on Funkotron" auf dem Mega Drive hat unser Hüpfspiel-Spezialist Ingo ausgeknobelt.

Level 3	C6T2ZE-ILEIC
Level 5	PT28KZFK2YJQ
Level 7	D9489128AT6
Level 9	JPTFXEW9WZ0Q
Level 11	T5QQCE2JA8PQ
Level 13	JP8Q!IAPC84N
Level 15	D92QCZ69XV5E

Tournament Fighters



Zwei geheime Stages haben die Designer des Turtles-Kloppers im Modul versteckt. Gebt im Titelbild die Button-Kombination L, R, R, L, R, L, R und A ein. Jetzt wählt Ihr "Vs. Mode", und Ihr könnt die "Metro Train Stage" sowie die "Studio 6 Stage" anwählen.

L R R L R L R A



Robocop vs. Terminator



Um 54 Leben zu bekommen, pausiert Ihr das Spiel und drückt jeweils die Buttons C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Ihr kommt in einen Geheimlevel, in dem Euch Designer John Botti Eure Leben überreicht.

Außerdem erfahrt Ihr mehr über den Modus, in dem Ihr jede beliebige Waffe anwählen könnt. Hierfür drückt Ihr während des Spiels START, B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B. Wieder im Spiel könnt Ihr die Icons am Bildschirmrand mit ▼, A+B+C wechseln.

NEXT TIME 9 94

MAN!AC NO. 9 ERSCHEINT AM 10.8.94

CD-PARADE: 100 SCHEIBEN AUF EINEN BLICK

Nach den Modul-Katalogen zu Super Nintendo und Mega Drive sind nun die CD-Spiele an der Reihe. Wir haben alle Spiele für Mega CD, 3DO und CDi zusammengefaßt und kritisch verglichen.

Digital Disney

Aus Walt Disneys Zeichentrickstudio wurde der spaßigste Medien-Konzern der Welt. Auch bei der Videospiel-Entwicklung haben Disneys Erben ein gewichtiges Wort mitzureden. Wir präsentieren Euch die schönsten Filmumsetzungen für Sega und Nintendo.





JAGUAR-PREMIERE

Atari macht ernst: Rechtzeitig zum Spiele-Herbst erscheint die 64-Bit-Raubkatze offiziell in Deutschland. Wir stellen Euch die PAL-Version vor und zeigen Modul-Neuheiten – keine ominösen Listen, sondern greifbare Vorab-Eproms.

KAMPF DER BEAT'EM-UP-TITANEN

Mit 32 und 40 MBit machen sich die "Super Street Fighter 2" auf, ihren Titel gegen "Mortal Kombat 2" (mit Spaß- und Verstümmelungs-Specials!) sowie "Samurai Shodown" (das Neo-Geo-Prunkstück im Sega- und Nintendo-Format) zu verteidigen. Wir haben uns an allen Versionen die Finger wundgespielt und verraten Euch, welchem Prügelspiel die Zukunft gehört!



Die Schlümpfe

Schlumpfig, schlumpfiger, viel Schlumpf!

©INFOGRAMES 1994, ©Peyo 1994 Licensed through I.M.P.S.

Neu und exklusiv von Nintendo®

Schlumpfe sich, wer kann! Wir Schlümpfe sind da. Wir schlumpfen auf dem Super Nintendo™, NES und Game Boy™, und überall mußt Du auf der Suche nach Deinen Schlumpf-Freunden viele Gefahren schlumpfen und durchs ganze Schlumpf-Land ziehen. Wir sind einfach schlumpfig. Du kennst uns von Comics, aus dem Fernsehen, und wenn Du unseren schlumpfigen Soundtrack hörst, fliegen Dir die Ohren weg. Aber Vorsicht vor Gurgelhals, dem größten Schlumpf-Bösewicht!



Nintendo®

Für Super Nintendo™, NES und Game Boy™!